GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2008.12
Vol.
30



斑斓之书
西方世界的宗教裁判所
献给上帝的佳肴

卷首特稿
金融海啸中的
业界新格局

传世之书
最后的梦工厂
Dreamcast十周年启示录



Music CD
日韩游乐流行风

太空梦想家 [游戏人物]
理查德·加里奥特

销魂城主 肯·列文

[卷尾特辑]
沙场秋点兵 次世代游戏开发者A到Z

寂静岭 官方小说

迷雾弥漫一切
笼罩一切
吞噬一切

一场突如其来的车祸
一座被迷雾笼罩的小镇
一个宛如地狱一般的噩梦
一切的一切，由此开始

已上市
各地报刊亭销售中

寂静岭2 官方小说



亡妻突然寄来的信
被迷雾弥漫的小镇
现实与噩梦的交织
蒙污之心的罪与罚

已上市
各地报刊亭销售中

恐惧由心而起
邪恶由心而生

游戏史上最高艺术杰作之一 《寂静岭2》官方小说隆重推出

失落的奥德赛官方小说
千年之梦

《失落的奥德赛》官方小说

及《失落的奥德赛》剧情赏析
附录游戏中未收录的『千年之梦』
描述不死者凯姆千年间身旁的人与事
坂口博信特邀著名作家重松清执笔



已上市
各地报刊亭销售中

千年的旅途，千年的梦
游戏小说史上最具文学韵味之作隆重登场

女神侧身像2
希尔梅丽娅
官方小说





已上市
各地报刊亭销售中

掌管凡人命运的女武神
终究无法改变自己的宿命？
神的指令，难道就是世界的真理？
一场人与神的争斗，就此展开！

卷首

驯牛记



上世纪 70 年代，索尼彩电在日本国内十分畅销，进而想进军美国市场。不过在当时的美国消费者眼中，日本品牌都是些低质量的杂牌货，索尼彩电也不例外。为应对惨淡的销售业绩，索尼公司派往美国的几位负责人不约而同地采用了寄卖和降价甩卖的方式，但这种自作聪明的手段却更让美国人把索尼品牌与山寨货、次品联系在了一起，索尼彩电越发无人问津，索尼的美国梦遭遇重创。

就在这样的困境中，一个名叫卯木肇的日本人临危受命，担任了索尼国外部部长，前往芝加哥拓展业务。一开始，面对这样的一个烂摊子，卯木肇也一筹莫展。一个偶然的机会，卯木肇途经一个牧场，看到一个牧童牵着一头大公牛走进牛栏，一大群牛紧随其后，这让卯木肇灵感大发，他决定找芝加哥市最大的电器零售商——马歇尔公司合作，从而起到“带头牛”的作用。

不过事情没有想像中那么简单，卯木肇去马歇尔公司连续吃了三天的闭门羹，好不容易见到了他们的总经理，得到的回应却是断然拒绝。马歇尔的总经理认为，“索尼产品总是降价甩卖，形象太差”。卯木肇恭敬地听完总经理的意见，表示会立即着手改变产品形象。他马上让人从寄卖店取回货品，取消降价，还在当地报纸上刊登了大幅广告，重塑索尼品牌形象。做完了这一切后，卯木肇再次登门求见，马歇尔公司又以“索尼的售后服务太差”为由拒绝合作。卯木肇二话没说，迅速成立了索尼特约维修部，承诺 24 小时为顾客服务。

就这样，卯木肇先后六次拜会马歇尔公司的总经理，根据对方的要求和拒绝的理由做出了种种努力和承诺，但马歇尔公司却犯起了牛脾气，依然不为所动。卯木肇并不死心，还玩起了小花招：他让手下的所有员工每天至少给马歇尔公司打五个电话，向其求购索尼彩电。马歇尔公司的员工被这些电话搞得晕头转向，甚至误将索尼彩电列入“待交货名单”。

马歇尔的总经理得知这一情况顿时火冒三丈，马上把卯木肇叫来当面责问。卯木肇也不示弱，据理力争，把索尼彩电的优点一一讲明，其中的商机显而易见。总经理原本就是想以各种苛刻的条件吓退这个日本人，自己并不占理，听了这番话后可谓无言以对。在卯木肇软磨硬泡下，他最终同意试销两台，条件是如果一周之内卖不出去就停止合作。

之后的一个月正是家电销售的旺季，索尼彩电在马歇尔的卖场里一口气卖出700多台，这样的销售佳绩让芝加哥上百家商店都对索尼彩电趋之若骛。不到三年，索尼彩电便占据了芝加哥三分之一的市场份额，并在全美打开了销路。

这个故事是我在某个财经类电视节目里看到的，索尼老黄历、经典营销案例、励志故事的多重身分让它挺适合放在目录的左边，为各位读者增添一点阅读乐趣。连续两次卷首都以虚幻与现实的交织为主题，这次写个实在点儿的东西也是我上次承诺过的。“故事告诉我们什么什么道理”之类的中心思想就不总结了，这里只罗嗦两句：

第一，角色交换一下的话不免让人想起“美国箱子”在日本的遭遇。不过“第二代箱子”在东瀛水土不服的情况已有所好转，再加把劲的话应该更有成效；

第二，“神机”目前的状况能比当年的索尼彩电更糟？“技术的索尼”是时候放下架子，多倾听些苛刻的声音了，多做些务实的改变才能打开新局面。

胜负师
2008 年 11 月 30 日



游戏 · 人第 30 辑
封面绘制：陈杰
封底绘制：丁琳
封面设计：葛华栋
责任编辑：王伊浩
感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏 · 人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

卷首特稿

洗礼与新生



每隔大约10年出现一次经济危机，这几乎已经成为全球经济定律，2008年不仅没能幸免，更是成为继1929年经济大萧条以来最严重的一场经济危机，不仅金融市场惨不忍睹，全球各主要经济大国的实体经济都开始陷入衰退期。经济危机导致企业融资困难，大批企业破产，大量员工失业或降薪，消费能力与消费欲望大大减弱，市场需求极度疲软，各行各业都出现萧条景象。但人们总是相信游戏产业可以在经济危机中幸免于难，就像80年前的经济危机让美国电影业崛起，廉价的娱乐形式将会在经济危机时安抚人们所受的创伤。但到了2008年10月份后，继续深度恶化的经济环境已经让人对游戏产业能否置身事外也产生怀疑。市调机构Screen Digest的高级游戏分析家Piers Harding-Rolls认为，虽然游戏市场总体上具有很强的经济危机免疫力，游戏市场的规模推移主要是受主机生命周期的影响，但某些主机可能还是会受到经济危机的影响。

核心玩家主要是18～35岁的成年男性，有较高的可支配收入。在经济危机时，旅游等娱乐消费会首先被大幅降低，人们开始选择便宜的娱乐方式，而游戏就是可以用最少的钱打发最多时间的娱乐形式。这是绝大多数分析家认为游戏会在经济危机中逆向发展的理论依据，被称为"居巢效应"(Nesting Effect)。但Harding-Rolls认为现在游戏业的格局已经与以往大不相同，需要对各个主机区别对待。Wii和NDS已经成为主流主机，而这两种主机是以休闲型游戏为主力，注重的是过去几乎不玩游戏的人群，他们对于游戏的忠诚度远远不及核心玩家，因此最有可能因为经济危机而减少游戏消费。

即使是真正的传统玩家，也将会在购买主机时更加谨慎，对价格更为敏感。Harding-Rolls说："软件销量对于已经拥有主机的传统玩家来说可能不会受到什么影响，但硬件销量会在一定程度上遭到波及，价格将成为一个重要因素。"在2008年的前8个月时间里，美国游戏硬件市场的规模已经下滑了24%，Harding-Rolls认为这主要是因为NDS的销量降低了54%。价格因素将会令PS3成为受害者，由于玩家将会更倾向于高性价比的主机，而PS3与X360相比没有性能优势，因此对于价格敏感的玩家将会更易于选择X360，或者是等待PS3降价。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

金融海啸中的业界新格局

市场篇 经济危机中的全球游戏市场走向

市场调查机构Top Global Markets Report综合美国NPD Group、英国GfK Chart-Track和日本Enterbrain提供的统计数据，制作了一份关于全球游戏市场走向的调查报告。在7～9月份期间，英国游戏市场规模比2007年同期增长15%，美国同比增长8%，唯独日本出现了21%的市场规模大滑坡。

日本

日本游戏市场的衰退最为明显，主要原因是家用机软件销售额降低了33%，而掌机市场规模也降低了13%。Enterbrain全球市场分析家Ricky Tanimoto认为，市场衰退的主要原因是2007年同期过于强势，PSP-2000与众多大作的发售导致市场提前进入年末大作潮时期，而今年日本多数游戏公司的大作档期都集中在11～12月份。

日本这个小小岛国几十年来依靠强大的出口贸易成为全球第二经济大国，在美元贬值而日元升值之时，日本经济首当其冲陷入严重衰退。10月



份日元兑美元的比率达到了13年来的最高点，与欧元的汇率也达到了6年来的最高点，这正导致日本外向型企业的国际竞争力大大降低。11月中旬，日本宣布其GDP连续第二个季度出现负增长，虽然降低的幅度只有0.4%，但上一季度已经有3.7%的下滑，分析家认为，日本经济将陷入有史以来最漫长的衰退期。日本财政金融大臣与谢野馨说："随着美国与欧洲金融危机的恶化，今后的经济局势将更加恶劣。"

也许日本玩家的消费欲望不会因为经济危机受到影响，但多数游戏公司已经受到明显冲击。长期以来，日本是全球最大的游戏出口国，仅任天堂与索尼两家的游戏软硬件出口额就超过了日本本土的游戏市场规模，而在日元不断增值的情况下，出口贸易必然遭到剧烈冲击。由于多数主机是在中国生产，而人民币的增值速度更快，以Wii为例，若是以人民币计算其制造成本，假设任天堂向生产商支付的价格为每台1000元人民币，卖给美国批发商的价格为每台200美元，那么在过去就可以获得600元人民币的利润，而现在利润只有不到400元。比起任天堂，索尼的处境显然更惨：假设过去PS3的生产成本为3000元人民币，卖给美国批发商的价格为300美元，那么过去的净亏损为600元人民币，而现在要亏损900元。当然，中国很多的代工厂是采用美元结算，任天堂与索尼可以将部分汇率风险转嫁给这些代工厂，但即便如此，将美元计算的利润额兑换成日元后，必然比过去的水平大大降低。这就是任天堂在产品销量节节攀升之时反而降低财务预期的主要原因。反倒是PS3如果在生产和批发环节全部采用美元结算，反而可以减少亏损额，不过恐怕代工厂方面不会任凭宰割。

投资环境的恶化也将让游戏公司的融资更加困难，上季度日本的商业投资额降低了1.7%，投资者对于其投资对象的市场竞争力比以往任何时候都要敏感，而日本游戏发行商的竞争力正在明显衰退，这使其投资价值大打折扣，更加难以获得开发新作必备的风险投资。在资金捉襟见肘之时，日本游戏发行商在游戏项目投资中会更加保守，NDS和Wii上的炒冷饭游戏和所谓的休闲游戏越来越多，其技术力与欧美的差距将会越拉越大，竞争力因而进一步减弱。如果不尽快走出这样的恶性循环，日本游戏产业将岌岌可危。

英国

众所周知，在全球三大游戏市场中，这几年以欧洲的发展速度最快，而在欧洲的游戏市场中，又以英国的综合实力最强。但英国的游戏市场似乎也在受经济危机的影响，虽然上个季度的增长率高达15%，但比起2007年同期34%的超高增长率，已经出现增速放缓的迹象。

"脑白金热"的衰退是英国增速放缓的主要原因，上个季度英国掌机软件市场规模下降了1%，而家用机软件市场规模提高了26%。GfK Chart-Track的商业部主管Dorian Bloch认为，虽然在整体经济环境的影响下市场的发展动力受到影响，但今年英国游戏产业再创新纪录已经是定局。市调公司Verdict Research预测今年英国游戏市场规模将提高42%，超过音像业，成为英国最大的娱乐市场，年产值达46.4亿英镑。英国娱乐零售商协会表示，今年游戏市场发展神速。

英镑的贬值为英国游戏市场带来了机会，从2007年11月到2008年9月，英镑对美元的汇率已经下跌了14%，这提高了英国游戏产业的竞争力。英国游戏开发商联盟Tiga的CEO Richard Wilson说："英镑对美元和欧元之间汇率的降低将会让英国的出口商们受益，包括游戏开发商，英国游戏开发商将再次上演帽子戏法。"



美国



与英国相比，虽然美国游戏市场规模的增长率小得多，但比起2007年同期竟出现加速增长之势——2007同期的规模增长率仅为5%。该季度美国家用机软件销售额提高6%，掌机提高10%。10月份NPD的统计数据也证明了美国游戏市场的强劲动力，当月其市场规模增幅达18%，NPD认为年初就已经预计的220亿美元年产值将顺利实现。由于10月份各零售商都出现销售疲软之势，因此该统计数据非常令人意外。35%的软件销售额增长率是主要市场动力所在，这表明各主机进入成熟期后，软件质量与玩家购买力都在提升。

令人担忧的是，零售商反映出来的情况却是相当冷清，美国最大的电器零售商BestBuy降低了利润预期，第二大电器零售商Circuit City甚至宣布破产，最大的专业游戏零售商GameStop也宣布上季度店头销售额同比降低了1.8%，利润从去年同期的5200万美元降低到4670万美元。BMO投资公司分析家Edward Williams说："现在的问题是那些刚开始接触游戏的人们，他们对游戏的兴趣不是很高，我认为在这个用户群中存在巨大的潜在风险。"这个群体的消费行为会因为经济危机而产生怎样的变化？没有人能够预测，现任EA Sports总裁彼得·摩尔说："从经济角度来说，我们正在进入一个未知海域，我们都屏住了呼吸，祈祷着消费者都能来玩游戏。"

硬件商

索尼：SONY SHOCK历史重演

2008年初，霍华德·斯特林格还在为他的索尼大改革计划而春风满面，然而半年多之后，全球经济急转直下，现在斯特林格与几年前刚刚接手索尼时一样，碰到了又一个烂摊子。

霍华德·斯特林格一脸惆怅地坐在东京都港区的新办公大楼里沉思许久，终于还是拨通了广报部长的电话："还是举办新闻发布会吧，不过时间要在东京证券交易所收市之后。"斯特林格心知肚明，这次新闻发布会将会给已经灾难深重的东京股市带来又一场地震，甚至可能造成第二次"SONY SHOCK"。

10月23日下午，当PS3在日本的销量跌到每周不足5000台的谷底时，索尼集团召开新闻发布会，宣布将其年利润预期大幅下调57%，从4700亿日元的盈利目标降低到2000亿日元。当日索尼股价下跌了6.3%。索尼表示游戏部门是盈利预期下调的主要原因，索尼在其声明中说："我们预计7月份估计的运营收入将会减少大约1300亿日元，主要是由于电子与游戏部门。"索尼原本预计要在今年内实现游戏部门的扭亏为盈，但在这次新闻发布会后的记者问答中确认：SCE今年预计仍将赤字。

索尼利润暴跌的消息果然与预期的一样像瘟疫般在东京股市传播，此前神经已十分脆弱的投资者们都在对日本几家顶尖高科技公司的业绩密切关注，而索尼成为自美国金融危机爆发以来日本各大跨国公司中首家宣布大幅调低利润预期的公司，令投资者们对日本高科技行业信心全失，于是出现恐慌性抛售，第二天日经指数一泻千里，跌破8000点心理大关，跌幅高达9.8%，创下65个月来的最低纪录，直逼26年前的历史最低点。13年前震荡日本股市的"SONY SHOCK"果然



▲《机车风暴 太平洋裂谷》销量之低令人大跌眼镜。

重演。索尼的惨况标志着金融危机已经对日本实体经济造成巨大冲击。作为两度导致日本股市雪崩的“元凶”，索尼在日本股市整体跳水的同时继续深度探底，10月27日再次暴跌7.7%，以每股1821日元的16年来最低价收盘。至此，索尼的市值已经比当初斯特林格接手时缩水了一半，不到一年，索尼的市值足足蒸发了四万多亿日元——相当于全球游戏市场一年的营业额。

为了降低亏损，索尼只能对已经大幅瘦身的整个集团再次开刀，关闭工厂、大量裁员的计划已经被董事会通过，索尼首席财务官大根田伸行说：“我们必须为这漫长的冬季做好准备。”索尼集团有大约8成的收入来自海外市场，日元的升值显然是大幅减收的主要原因，但并非惟一因素。全球经济的低迷已经造成人们的消费欲望降低，激烈的价格战也让利润继续摊薄。东京一吉投资管理公司首席基金经理御津秋野认为，索尼很可能会再次降低收入预期。因为目前索尼的收入预期是在假定东京股市于9月30日之后不再下跌的基础上制定的，而事实是10月份日经指数足足下跌了25%。

从表象上看，这一次的“SONY SHOCK”比5年前更加严重，但如今的索尼已经不是5年前的索尼。5年前的“SONY SHOCK”是索尼集团内部病入膏肓的集中爆发，而这次索尼只不过是经济危机的受害者。三年来斯特林格的改革成绩有目共睹，整个索尼集团在他上台后没多久就停止了长期的亏损，开始按照计划迅速实现盈利，今年上半年时，整个索尼集团的前景还是一片大好。但下半年里，日元的突然暴涨让所有外向型日本企业都猝不及防，于是过于依赖海外业务的索尼以最快的速度表现出日元升值带来的综合症。根据索尼自己的估计，日元兑美元的汇率每增值1日元，就会给索尼的运营利润造成40亿日元的损失。同样受伤的还有松下、东芝、夏普等同类型的日本电子业巨头，索尼调低预期后，JP摩根已经指出松下也将出现大幅减收，而夏普当月也宣布降低全年收入预期。

作为整个索尼集团利润下降的主要原因，PS3在今年下半年的表现低迷得出乎意料，在微软连番重拳出击的情况下几乎没有任何还击之力，几个最大牌的独占大作也因为营销不利而接连遭遇滑铁卢。《机车风暴》作为PS3的首款300万级大作，要是换作微软肯定会受到《光环》级别的宣传待遇，用铺天盖地的宣传让所有人都知道它的威名。然而索尼却全力压注在《小小大星球》身上，各方面质量全面大幅超越前作的《机车风暴 太平洋裂谷》几乎是悄无声息的上市，结果在欧洲这个大本营发售首周销量仅4万套，其惨境可用完败来形容。被视为对抗《战争机器2》希望所在的《抵抗2》首周销量也不过20多万，而《战争机器2》则是轻松突破200万。过于重视原创新作是索尼的优良传统，但也正日益成为其绊脚石。索尼希望通过原创新作为它的主机，乃至整个业界带来新面貌，为了推广一个原创新作，不惜投入血本宣传，在这样一个新品牌于玩家和媒体中建立起口碑之后，却不能继续推高其声望，转而将宣传主力转移到其他原创新作，在品牌的系列化运作上虎头蛇尾，这种作风在过去十余年里已经让索尼白白埋没了无数极具潜力的品牌。这与微软对于系列化作品宣传力量逐步提高的策略恰恰相反。

日元的升值和价格上的劣势也对PS3的硬件销售本身造成强烈冲击，正如分析家指出的，在经济危机时，消费者的价格弹性会提高，也就是说他们会对价格更加敏感，如果PS3能够在这时降价，将会起到很好的促销效果，但PS3的造价太高，尤其是在美元贬值时，对索尼来说平添了不小的成本压力。目前PS3在欧美的销量几乎是日本的十倍，出口比重如此之大意味着受汇率波动的影响更大，在如今的局势下更加无法降价。能够播放蓝光电影是PS3与X360相比的主要性能优势，但经济危机正在让蓝光这种高端产品的普及速度减缓，消费者对蓝光的渴求程度有所降温，让PS3在这一方面的优势目前仍然无法得以尽显。这些因素的综合作用导致PS3在今年年末商战中败给了X360。

另外，资金困窘也导致SCE的各种内部问题逐一浮现。为了节约成本，SCE经过了多次裁员，而且员工福利也明显降低，这就导致员工满意度降低，直接影响到游戏的开发质量。这两年SCE多名高层陆续跳槽，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森宁愿跑到濒临破产的雅达利也不愿继续呆在SCE，可见其内部问题之严重。更加令人担忧的是，在资金如此困窘的情况下，SCE依然将大量成本花费在Home等短期内根本无助于提高PS3销量的战略型项目。索尼现在的当务之急应该是将有限的资源集中在最容易打开市场的传统型大作上，紧抓那些不容易受经济危机影响的核心玩家，而那种可能要好几年才会开花结果的战略投资可以在PS3销量好转之后再从长计议。全球经济在这几年内都难以走出困境，要激活PS3定位的高端市场将需要更加漫长的时间，索尼的寒冬将因为经济危机而更加漫长。

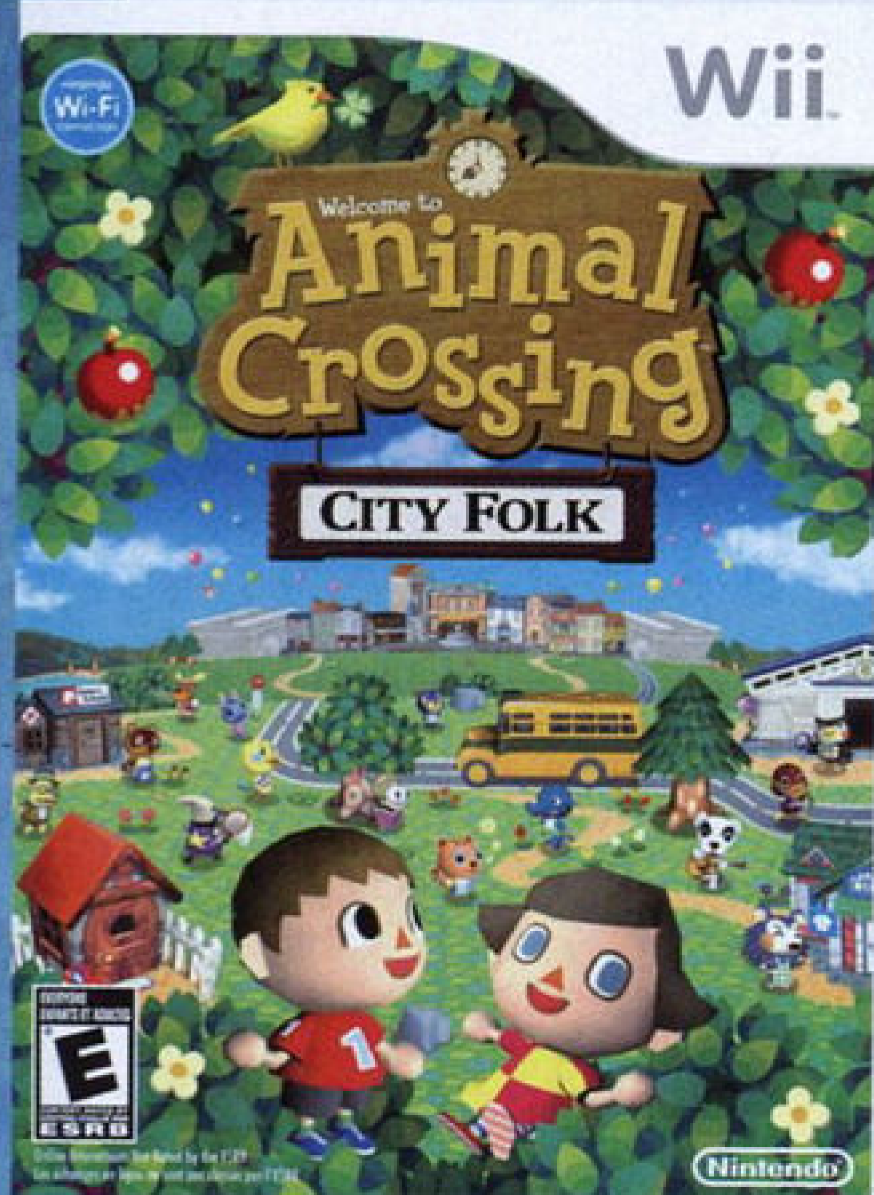


▲《小小大星球目前销量不算太理想，能否长卖有待观察。

任天堂：小受打击，暴利依旧

2008年10月31日，任天堂召开新闻发布会，社长岩田聪预测今年的圣诞商季中，任天堂将会连续第三年创造收入新高，他告诉东京的记者与分析家们："从短期来看，我们不认为游戏产业会受到经济趋势的影响。"Wii的供不应求是最好的证明，在此之前，任天堂将Wii的财年内销量预期从2650万台继续提高到2750万台。岩田聪说："在纽约的任天堂总店，人们依然大清早还没开店时就排起长龙。"

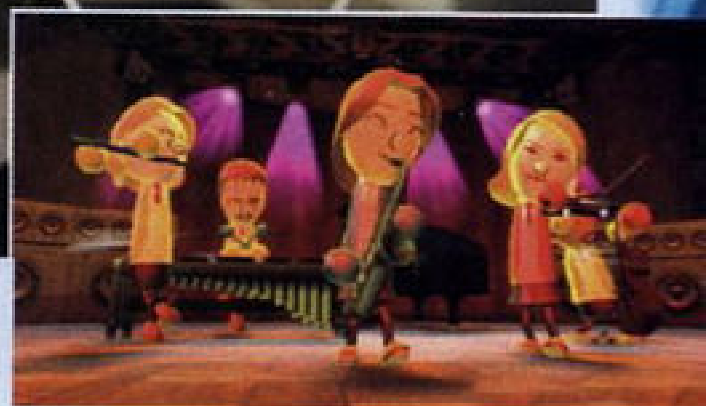
鸿运当头的任天堂真的可以在经济危机中毫发无伤吗？任天堂每年的营业收入有90%以上来自海外，在日元强劲升值之时，任天堂也无法抽身世外。在任天堂的新闻发布会中，岩田聪表示由于日元的升值，本财年其利润预期从4100亿日元降低到3450亿日元，下调幅度达16%。在今年的前10个月时间里，由于日经指数的整体下跌，前几年一直牛气冲天的任天堂股票也遭到重创，今年来的跌幅已经超过54%。瑞士信贷分析家Jay Defibaugh认为，日元的升值将会"严重破坏"任天堂明年的增长潜力。高盛虽然仍将任天堂的股票定为"买入"等级，但据其估计，日元兑美元的比率每升值1日元就会导致任天堂运营利润减少4100万美元，与欧元的汇率升值1日元，就会导致6200万美元的损失。



▲《动物之森 城市人》的业界评价较低，看来销售前景也不甚乐观。

也有一些分析家认为，除了汇率之外，任天堂当前游戏阵容的不足已使其竞争力大大削弱。KBC证券分析家Hiroshi Kamide已经将任天堂的股票评级从"持有"降到"卖出"。Kamide认为，任天堂今年假期的大作阵容远远不及去年，《Wii Music》和《动物之森 城市人》已经没有过去那样的号召力，7～9月份期间，Wii与NDS在一些地区确实出现了明显的软件销量下滑趋势。《Wii Music》的惨败也许是经济危机下人们对Wii休闲游戏兴趣减弱的最直观的例证。

任天堂对《Wii Music》的宣传力度不弱，它被划归到与《Wii Sports》、《第一次的Wii》和《Wii Fit》这三款千万级大作并列的"四大体感游戏"之列，宫本茂自称这是他个人最喜欢的一部作品。但玩家的眼睛是雪亮的，在今年E3展中，《Wii Music》的演示已经导致无数传统游戏玩家的强烈反感，



▲《Wii Music》是Wii的一场灾难，不过并不影响Wii的持续热销。

之后各种游戏新闻博客和玩家都对该作口诛笔伐，那些知名的游戏媒体碍于公关限制表现得较为矜持，但冷淡的报道态度已经是其立场的最佳证明。该作发售后，全球媒体平均评分仅64分，美日欧三地的首周销量都只在10万套左右徘徊，目前全球周销量水平不到8万，而一年前发售的《Wii Fit》至今仍有每周30多万套的恐怖销量，可见即使是Wii海量的非玩家群对于《Wii Music》也不买账，如果不是因为有大规模的广告支撑，也许这款给宫本茂留下污点的游戏早就卖不动了。《Wii Music》的失蹄证明，即使是任天堂和宫本茂也不可能每次都抓准新用户们的心理，而在目前的经济环境中，Wii好不容易争取到的非玩家型新用户很容易对这种新鲜事物失去兴趣，如果连任天堂第一方全力推广的大作都单调无味，更容易让他们刚刚培养起来的一点游戏兴趣消失无踪。Kamide说："任天堂的力量在于休闲玩家市场，这是一个精明之举，但大萧条的环境将可能导致其事与愿违。"

但至少在目前，任天堂拥有令绝大多数公司艳羡的出色业绩与充沛的现金，这让它在这场80年一遇的金融危机中依然淡定自若。任天堂宣布利润预期下调的同时，宣布其上个财季的运营收入比去年同期增长35%，营业额同比增长17%。当日任天堂股价大幅上涨逾10%。进入11月份之后，Wii与NDS的全球周销量都保持在60万台左右的水平，其他任何主机都无法望其项背。正如任天堂自己预测的一样，虽然Wii的月产量已经提高到240多万台，但依然无法满足市场需求，在欧美的不少地区Wii依然难觅其踪。Wii仍然是最受欢迎的圣诞礼物之一，不过在现有用户对其软件兴趣减淡的苗头已经出现之时，任天堂还需加强防范措施。

微软：跨过分水岭

10月23日，分析家与投资者们齐聚一堂，等待着微软公布季度财报。发布会开始之前的等待时间里，微软给在座诸位放了一部名为《独行侠》(The Lone Ranger)的老片，蒙面侠复仇者的老套题材也许不大适合当前的经济局势，微软也不是将忧心忡忡的投资者们拯救于水火之中的侠客，但它的业绩却让人们放宽了心。

与时下的绝大多数高科技企业一样，微软降低了盈利预期，警示着人们未来形势的严峻，但该公司第一财季(7～9月)的数字并没有令人失望。微软不仅打破了分析家对于其收入与利润的预测，而且它对于新财季的最新预测报告显示：虽然道路崎岖，但光明依旧。

微软预测在年末商季期间，PC的销售额将会提高10%～12%。微软首席财务官Chris Liddell告诉那些担忧经济衰退的投资者："纵览全局至关重要，我们看到的是收入仍将增长。"

在这个财季里，微软销售额同比增长9%，达到150.6亿美元，超过了分析家预测的148亿美元；利润也提高了2%，达到43.7亿美元。Liddell表示9月份出现的信贷危机确实令局势恶化，但程度并不像人们想像得那么糟糕，面向企业的服务器软件销售额依然有18%的增长率，各种商务软件仍旧畅销。微软娱乐设备部的出色表现最令人惊讶，虽然销售额比起去年同期有所降低，但谁都知道去年9月发售的《光环3》贡献了太多的销售额，而今年同季度X360在没有太多大作，而且售价大幅降低50美元的情况下，仍然实现了1.78亿美元的利润。微软的游戏部门已经实实在在地进入了盈利周期。

Liddell表示，即使美国陷入所谓的"深度衰退"，微软本财年依然会有7%的增长率，而在乐观的情况下会有10%的增长率。微软有令人安心的资本，207亿美元的现金储备是投资者的信心之源。但发展速度的减缓是一个令人头痛的问题，上一财年微软的增长率为18.2%。为了防范未然，微软计划削减5亿美元的运营支出，这主要表现在减少招聘职位和控制差旅费。整个高科技行业的信心受损也是微软的心头大石。11月13日，由于受到思科和英特尔等公司不利消息的影响，微软的股票也遭到牵连，跌到18.74美元的十年来最低点。

不过股市上的波动和投资环境的恶劣都不足以影响微软的X360事业，而且作为一家美国公司，微软也不需要像索尼和任天堂一样担忧日元升值问题。在三大主机中，





▲新版Xbox LIVE问题不断，让微软大为头疼。

X360已经树立了最为核心向的产品形象，是最受核心玩家青睐的主机，拥有最多令核心玩家心驰神往的传统大作，即使是遭遇三红这种致命的质量灾难，丰富的游戏依然让玩家们对X360一如既往，相比之下，经济危机对他们几乎不会造成任何影响，反而有可能成为"经济危机时提高游戏消费"这一理论的典型诠释。对于热爱游戏的人们来说，经济危机时躲在家中玩游戏确实不失为最佳选择。

微软于9月份在全球范围进行X360大降价，这个时间也是选得恰到好处。X360降价后没多久就发生了金融风暴，经济局势加速恶化，企业裁员减薪的消息不断出现，消费者对商品价格更为敏感，而此时X360已经成为最便宜的次世代主机，最高的性价比和最丰富的游戏阵容使其魅力大大提高，不仅在美国销量持续稳定在PS3的两倍左右，在原本是索尼较为强势的欧洲也一举超越了PS3。不过X360加速吸引Light User的计划可能会因为经济危机而受到相当大的影响。11月份X360的累计销量已经达到2500万，超过了当年Xbox的总销量，核心玩家市场已经基本上被微软挖掘完毕，接下来只有抓住占绝大多数人口的Light User市场才能加速发展。X360正在跨过从核心向主机到主流主机过度的分水岭，从降价到更为直观而卡通化的新版Xbox LIVE，微软秋季里的这一系列举措显然都是在为吸引Light User而努力，但经济危机将会导致Light User的游戏兴趣降低，而且虽然Arcade版X360比Wii便宜，但以众多成人游戏为主要卖点的X360在家庭亲和力方面仍然不及Wii，而且还需要家中配备昂贵的高清电视，三红也并未得到根治，Light User对于如此严重的质量问题不会像核心玩家般耐心和坦然。不解决质量问题，X360就很难真正普及。

软件商 危机中的沉沦与崛起

经济危机正在改变游戏业界的秩序，加速游戏产业的优胜劣汰，甚至曾经风云一时的游戏发行商也遭到血洗。由于经济危机导致人们的消费意愿降低，质量稍差的游戏将更难找到销路，人们把自己的钱包看得更紧，虽然他们对于游戏的需求量依然很大，但对于游戏的选择会更谨慎，于是口碑好、品牌响亮的游戏会吸引越来越多的玩家，口碑差或者知名度低的游戏处境将越来越艰难。据统计在每年投入开发的游戏中，有大约80%都因为质量不佳而被中途取消，而顺利上市的游戏中，只有20%能够实现盈利，也就是说高质量大作瓜分了游戏业绝大多数的利润，这种趋势在未来只会越来越明显。因此游戏发行商的地位也将随之发生剧变，那些游戏数量虽多但缺乏高质量超大作的发行商将会陷入险境，而依靠超大作崛起的发行商将过得更加滋润。在这次经济危机之后，游戏产业的格局将大不相同。



《极品飞车 秘密行动》未能改变系列没落的命运。

沉沦者 EA：膨胀的恶果

10月末，EA宣布其上一财季出现3.1亿美元巨额赤字，大大超出去年同期1.95亿美元的亏损额。这则新闻令投资者们大惊失色，纷纷抛售EA股票，几个小时内，EA股价极速下挫18.1%。今年来，EA的股价已经下跌了6成以上。Lazard投资公司将EA的评级从"买入"降为"持有"。虽然EA在报告中同时表示该季度销售额达到8.94亿美元，同比提高39.7%，但在这样的经济环境中，投资者们显然更关心的是盈亏状况而不是规模的增长。EA表示其本财年每股7美分的盈利目标将无法实现，预计将出现每股21美分的净亏损。

EA财报公布的同时，裁员增效、关闭工作室的消息也陆续出现，EA宣布计划短期内节省5000万美元的开支，为此将裁员6%，将有将近600人因而丢掉饭碗。翌日就有传闻说与斯皮尔伯格合作的一款新作已经搁浅，整个小组的人员已经被解散。数日后EA Casual总裁Kathy Vrabeck辞职，EA Casual与The Sims合并成为Sims and Casual；11月中旬，《综艺》杂志报道刚成立没多久的EA Blueprint已被匆忙解散，其员工有的被辞退，有的被划归到其他部门。


《镜之边缘》是今年末EA的主力原创大作之一。

自从新CEO John Riccitiello执掌之后，EA开始实施激进的扩张策略，陆续收购JAMDAT、BioWare Pandemic、韩国Hands-on Mobile等公司，并且试图收购Take-Two，在股市上也是动作频频，成为包括九城在内的众多游戏公司的主要股东。John Riccitiello本人是一位在资本市场上久经沙场的投资高手，只可惜EA的扩张策略挑错了时机，2008年后经济局势的恶化让EA一年多来的吞并出现了消化不良的症状，在收购上花费的巨额费用以及在股市上的大胆投资使其在金融风暴中惨遭冲击。经济危机时讲究的是收缩而非扩张，EA这两年的员工数量增加了一倍，成本支出的增长速度远高于收入增速，于是造成营业额增加亏损也在增加的结果。目前EA的员工数量逼近万人，几乎是任天堂的3倍，而收入却不到任天堂的三分之一。未来EA的继续大幅裁员看来是不可避免。

游戏口碑太差也是EA陷入困境的主要原因，EA每年都有20多款百万大作，比任天堂还多，但其中大多数游戏的口碑都不高，几个主要游戏系列每年都在固定的时间准时上市，开发进度对EA来说比什么都

重要，而这就限制了开发者们艺术灵感的发挥，让EA的游戏充满量产化工业品的色彩，缺乏艺术气息。近来狠抓游戏质量已经成为EA的重点改革目标，但目前收效甚微，在开发中采用了全新质量管理体制的《极品飞车 秘密行动》成为又一场灾难，平均得分仅65分。过去由于EA的行销实力以及人们的购买习惯，EA的游戏可以在评价极低的情况下照样热卖，但在消费者趋于谨慎之时，恶劣的口碑将会大大影响其游戏销量，精品战略应成为EA在经济危机时的主要改革方向。

THQ：消灭垃圾游戏

THQ可能是国内玩家都比较陌生的一个名字，虽然它曾经一直是仅次于EA和Activision的美国第三大第三方游戏发行商，但由于其作品大多是面向欧美低龄玩家，又或者是一些摔角游戏，因此在亚洲的影响力有限。过去由于THQ在高利润的儿童市场有很高的占有率，因此与任天堂一样是一家利润率极高的公司，但缺乏自己的强势品牌已经让THQ在经济危机的冲击中伤到了五脏六腑。

11月5日，THQ宣布其上财季净销售额从2.3亿美元降低到1.6亿美元，净亏损额高达1.15亿美元。财报公布当日，THQ股价暴跌16.2%。THQ首席财务官Colin Slade当日以健康状况为借口宣布离职。为缩减开支，THQ决定关闭5家工作室，裁员250人，裁员比例高达17%，多款游戏项目被取消。THQ的计划是通过实施精品战略走出困境，其CEO Brian Farrell说："我们将会更专注于具有核心竞争力的产品，并通过更有效的产品结构让THQ在下一财年重新走上盈利之路。"

下一财年THQ的总开发预算仅1亿美元，比本财年减少3000万美元。虽然总预算降低，但重点大作的开发成本将会提高，Farrell说："我们将会加大核心大作的预算，以最高的质量水平完成这些游戏。"按照计划，今后THQ每年的重点大作只有一两款，会采用类似《黑道圣徒2》的方式，以大胆的宣传策略全力打造优势品牌。为加强游戏质量控制，今后THQ的游戏在开发过程中需要分为四个阶段提交审批，在任何一个审核阶段无法通过的游戏就会被取消。



■销量顺利突破200万的《黑道圣徒2》是THQ今年最大的收获。

Midway：50华诞将成祭日？

曾几何时，Midway Games是一个在美国响当当的名字，作为美国最古老的游戏公司之一，它创办于1958年，原本是开发各种弹珠机，1973年街机游戏出现后，Midway成为最早的街机制造商之一。在上世纪90年代初，由于《致命格斗》引起的风暴，Midway在当时的声望就像如今的Rockstar，处于社会争论的风暴之眼，同时也是令人景仰的顶级发行商。《致命格斗》热潮过后，Midway走入低谷，传媒大鳄维亚康姆集团CEO萨默·雷石东(Sumner Redstone)趁低以私人资本大举收购Midway股份，成为其最大股东，之后指定自己的女儿莎莉·雷石东(Shari Redstone)担任Midway董事局主席。雷石东的这次投资为他净赚了数亿美元，而如今很可能连老本都捞不回来。莎莉·雷石东于11月10日宣布辞去Midway董事局主席职务，据传主要原因是



■业界评价极低的《致命格斗大战DC英雄世界》竟被Midway视为救命草。

莎莉与其父亲对于Midway的经营方向存在分歧。

就在莎莉辞职的当天，Midway宣布上财季净亏损7590万美元，比其5140万美元的营业额还高。在11个月的时间里，Midway的市值已经蒸发了69%。已经连续数年亏损的Midway正濒临破产边缘，旗下已经人丁单薄的几家工作室再次大幅裁员。11月18日Midway的股票再度下跌14.6%，股价已经跌到了0.35美元的垃圾价，市值仅3225万美元。与时下华尔街的无数中小企业一样，Midway被纽约证券交易所告知即将对其进行摘牌处理，如果Midway无法在半年内让股价回升至1美元以上，将会被踢出股市。目前Midway将新财季的全部希望放在《致命格斗大战DC英雄世界》，该作目前媒体评价处于较低水平，虽然有幸算不上是一颗大雷，但销量前景不容乐观。Midway目前从经营管理层到发行渠道和营销实力都非常逊色，去年号称耗资3000万美元打造的《枪神》曾提出最低销量200万，结果好不容易铺货百万套，实际销量却只有50多万。而在PC和PS3玩家中都有超高关注度的《虚幻竞技场III》竟然是在12月上旬突然宣布将于中旬发售，根本没有给予足够的宣传时间，虽然最后PS3和PC版累计销量突破百万，但以当初该作作为PS3标志性大作的非凡身分，其真正的销售潜力明显没有得到挖掘。Midway错过了在经济危机之前翻身的最后机会，在创立50周年之际却面临破产的命运，实在令人扼腕。

Koei Tecmo：互相取暖

在经济危机的寒冬中，势孤力弱者如果不想冻死，也许还可以选择找个伴互相取暖。Tecmo在金融风暴之前就因为板垣伴信的破坏性打击而股价暴跌，但最后还是拒绝了Square Enix厚脸皮的"友好收购"，选择与Koei平等合并，两家弱小企业合力对抗大鳄吞并的事迹将成为日后的业界佳话。

板垣伴信的叛变给Tecmo造成了几乎致命的打击，不仅是因为公开状告Tecmo使其股价大跌，据说在板垣伴信辞职之时，顺带挖走了Team Ninja的36名精兵强将，并鼓动他们就奖金问题状告Tecmo，这导致原本预定于TGS公开的Team Ninja重头大作被暂时雪藏。这已经导致Tecmo与板垣伴信之间有不共戴天之仇，在11月份的合并计划说明会中，Koei Tecmo社长松原健二斩钉


▲《真·三国无双 联合突袭》是迎合市场热点进行改革的试水之作。

2008金融危机大事记

2月12日 次级信贷危机大规模爆发，房产业主断供现象已经到了无法遏止的地步，据统计有100多万房主无法按期偿还房贷，多家金融公司出现大量呆账烂帐。因此美国六大房贷商提出“救生索计划”，要求政府帮助业主解决房贷问题。

2月18日 受美国次贷危机影响，英国第五大抵押贷款银行诺森罗克爆发了英国140年来的首次银行挤兑危机，储户恐慌性提款，导致该银行濒临倒闭，之后被英国政府收归国有。

2月19日 美联储出台预防高风险抵押贷款新规定的提案，希望堵住次贷危机的源头，但为时已晚。

2月20日 继英国之后，德国州立银行也宣布陷入次贷危机。

3月13日 美国政府预测今后将出现经济衰退，美联储宣布联合四大央行共同注资救市，助美元绝地反弹。

3月27日 欧洲货币市场流动性告急，英国央行与瑞士央行共同注资救市。

4月8日 国际货币基金组织的报告称，次贷危机将在全球造成1万亿美元的损失。

4月10日 高盛集团再次宣布裁员。据瑞银集团预测，华尔街将有35%的金融业人员失业，摩根大通认为此次信贷危机的深层影响将持续10年。

4月17日 美林集团宣布第一财季净亏损19.6亿美元，预测未来局势将更为艰难，为此美林将再次裁员3000人。

4月18日 花旗集团宣布第一财季净亏损51.1亿美元。

4月23日 总资产达267亿欧元德国房贷机构Duesseldorfer银行濒临破产，暂时交由德国银行业协会BDB接管。

4月24日 瑞士瑞信银行报告季度亏损21.5亿瑞郎。

4月25日 统计显示3月份美国新房销售继续大幅下滑，创下17年来最低水平。据调查消费者信心指数创下26年来最低水平。股神巴菲特认为，美国经济已经进入衰退周期，且程度之严重将超过绝大多数人的预测。

5月1日 美国众议院批准了注资3000亿美元拯救楼市的援助计划。

5月6日 美国房地产抵押贷款巨头房利美宣布季度巨额亏损21.9亿美元，预计今后亏损额将进一步加大。同日欧洲第一大银行瑞士银行宣布季度亏损115.4亿瑞郎，将大幅裁员5500人。

7月11日 房利美股票开盘数分钟内狂跌45%，另一家地产抵押贷款巨头房地美股价以同样速度股价暴跌50%，关于房地产业崩盘的恐慌情绪在华尔街蔓延。不到一年内，两家公司的市值已缩水至十分之一。

7月30日 为帮助房地美与房利美摆脱困境，布什签署了总额达3000亿美元的楼市救助方案。这两家公司涉及的抵押贷款总额达5.3万亿美元，占美国住房抵押贷款总额的40%。

9月7日 3000亿美元的救市方案依然无法拯救两家地产巨头，由于“两房”牵扯到全球金融系统命脉，为防止金融市场动荡，避免“两房”破


■Tecmo的《量子理论》显然是在模仿《战争机器》。

截铁地告诉记者：“今后完全没有可能再与板垣伴信合作！”作为Tecmo的核心竞争力所在，Team Ninja发生的剧变使其大作档期安排出现巨大的缺口，不得不用《量子理论》这样一款由某赛马游戏制作人开发的射击游戏充场面，已经隔了3年的《死或生》新作仍然不见踪影。诚如SE社长和田洋一所说：“Tecmo的前景令人担忧……”

依靠PS2崛起的Koei也正因为PS3的奄奄一息而几乎走投无路。Koei只能通过跨平台提高游戏整体销量，但捉襟见肘的资源使其无力应对一个游戏项目要设立三四个开发小组的跨平台时代，只有借助合并提高综合实力才能在更加残酷的市场上生存。日本本土市场的迅速萎缩也让扎根于国土的Koei更深刻地体会到生存的压力，Koei比其他日本发行商更加渴望从飞速发展的欧美市场借力。《无双》虽然是强调感官刺激的动作游戏，但在欧美却总是无法打开局面。Koei从今年初开始就已为贴近欧美而进行机构改革，设立了两个全球业务部门，不过最关键的显然还是要开发适合欧美口味的游戏，对海外市场经验丰富的Team Ninja可以为其带来成功的范例，借助其经验改造“《无双》系列”也不无可能。

上个财季Koei有32亿日元的净利润，但由于其在股市上的投资因金融风暴而出现巨额亏损，本财年Koei的盈利状况不容乐观。Koei希望通过与Tecmo的合并在下一财年实现700亿日元的营业额和160亿日元的利润，并提高其技术力，不过考虑到Tecmo的技术力在全球也就是处于中下游水平，而且技术最强的Team Ninja也分崩离析，二者的合并效果并不乐观。

崛起者 Activision Blizzard：魔兽之王

音乐游戏这种本来不起眼的游戏类型因为《吉他英雄》而超越了体育游戏这个巨无霸，而曾经规模不到EA三分之一的Activision也凭借音乐游戏以及与Vivendi Games的合并一举超越EA，坐上了全球最大第三方游戏发行商的宝座。在经济危机中，AB的股价虽然也因为市场大环境而大幅下跌，但跌幅远远不及EA，目前仍保持140亿美元以上的市值，是EA的两倍以上。短短数月的局势骤变让EA与Activision这一对宿敌的地位完全对调，成为经济危机改变业界格局的最生动的案例。

11月5日，AB宣布其本财年营业收入将达49亿美元，运营利润12亿美元，由于前景看好，AB将回购价值10亿美元的股票。几个小时后，AB股价涨幅超过10%。AB拥有《魔兽世界》、《使命召唤》和《吉他英雄》这三个时下最当红的游戏系列，由于这三个系列都是以核心玩家为主，因此不仅完全不受经济危机的影响，更有热度大增之势，对于投资者来说无异于三颗定心丸。《魔兽世界》为AB贡献了将近一半的利润额，最新资料片《巫妖王之怒》在经济危机的水深火热之时发售，以首日280万套的惊人销量打破过去一切PC游戏的纪录。著名游戏市场分析家Michael Pachter如此评述经济危机中的《魔兽世界》：“大


▲《魔兽世界 巫妖王之怒》以首日280万套的销量创造了PC游戏的新巅峰。

家都知道《魔兽世界》就像毒品，将从市场萧条中获益，失业的玩家会一星期玩100多个小时。”

当EA用巨额的广告预算宣传《镜之边缘》、《死亡空间》等原创游戏时，AB则是全力挖掘现

有品牌的价值，在经济危机中，AB的策略更有效而稳妥。谨慎的玩家将会更倾向于选择最顶尖的游戏品牌，原创新作不管实力多强，打开市场的难度将比以往的任何时候都大。AB目前的强势在于对顶级品牌的深度挖掘，《吉他英雄》的各种卫星作品将陆续推出，《暗黑破坏神III》、《星际争霸2》等超大作也蓄势待发，这让它在经济最低迷时可以高枕无忧。

但AB也要担忧长远的竞争实力，《吉他英雄》不可能永远像现在这样近乎疯狂的火爆下去，而《魔兽世界》也总有寿命到头的时候，如何用新的游戏接替如此巨大的利润源？AB如果想要长期霸占第一把交椅，这是它迟早都要面对的问题。而EA选择在最艰难的时期塑造大量原创系列，虽然挑选的时机太差，但总算有所斩获，《战地双雄》销量超过200万，《摇滚乐队》人气直逼《吉他英雄》，《镜之边缘》是年末最具话题性的大作之一，《孢子》同样具备长久发展的潜力。Lazard投资公司分析家Colin Sebastian认为，EA目前的行为是在"扩大地基"，为下一阶段的迅速发展做准备，而AB的品牌过度开发若把握失当，将有涸泽而渔之危。

育碧：欧洲豪门

去年是育碧的幸运年，先是美女制作人开发的《刺客信条》销量超过500万，接着围绕年轻女性市场的"《Imagine》系列"大获成功，多款作品销量超过百万。在依靠女性获取暴利的2007年过去之后，育碧仍然保持高速发展，今年上半财年销售额达3.44亿欧元，同比提高37.3%，《战火兄弟连 地狱之路》和《灵魂能力IV》(育碧代理欧版发行)是主要动力，《Imagine》也在持续热卖。育碧预计全年销售额可达10.5亿欧元，比之前的10.2亿欧元继续增长，而净利润预计将达1.3亿欧元。

育碧是这一轮次世代大战的受益者，由于及早做好了次世代过渡准备，在PS3、X360和Wii上都获得了大丰收，育碧成为这几年发展最快的发行商之一，不仅在软件市场上的占有率节节攀升，而且游戏开发实力也增长迅速，今年6月刚



在巴西创办其全球第20家工作室，而光是在蒙特利尔的工作室就有超过2000名员工，其销售网络遍布全球28个国家。这么多的员工数量是否会让育碧与EA一样出现消化不良的症状？育碧CEO Yves Guillemot表示他们拥有足够多样化的游戏阵容和质量保证，因而可以保持长盛不衰。在Vivendi Games与Activision的合并中模糊了国界之后，育碧作为欧洲最具代表性的游戏公司，是欧洲游戏业超高速发展的形象代言，当然深受投资者们的青睐。可以说育碧的命运已经与整个欧洲游戏业连成一体。

Capcom：傲视东方

放眼全日本，如今在技术力方面已经没有哪家游戏公司能够与Capcom抗衡。由于很早就投入次世代技术的研发，巨资开发了MT Framework引擎，如今不仅在日本傲视群雄，《生化危机5》这样的游戏从技术角度来说即使在欧美也罕逢敌手。在精品战略才能取得成功的业界环境中，Capcom着实尝到了甜头。根据《福布斯》在今年中进行的一项统计，Capcom目前在全球第三方游戏发行商中已经可以排名第八，超过了Sega Sammy(仅指其视频游戏部门)和Take-Two，季度营业额超过5亿美元。

Capcom的作品大多是真正的核心向游戏，无论是《怪物猎人》还是《生化危机》都有足够忠诚的大批支持者，对于经济危机造成的负面影响，Capcom大可安枕无忧。此外，由于几年前创始人迁本宪三在房地产投资中损失巨大，这几年Capcom在地产和股市的投资中都非常谨慎，在公司运作中投机资本所占比例极低，因而不会在资本环节上遭到太大冲击。现在Capcom已把精品战略耍得得心应手，《生化危机5》尚未发售，销量前景已一路看涨，财年内销量目标从230万套上调到320万套。Wii方面从TGS中《怪物猎人3》的爆棚人气已经可以预测MH风暴将从掌机逆袭家用机，他日《MHP3》发售时Capcom更可以赚个盆满钵满。在目前所有主流主机上都有其扛鼎大作的Capcom不仅具有极高的经济危机免疫力，也可以从容应对漂移不定的业界局势。



产，美国政府宣布直接接管"两房"。

9月14日 由于深入涉及房贷市场，有158年历史的美国大型投资银行雷曼兄弟公司因次贷危机而破产。此前该公司在不到一年的时间里市值缩水至二十分之一，季度净亏损额高达56亿美元。有94年历史的全美第三大投资银行美林证券同样风雨飘摇，当日被美国银行以440亿美元收购。华尔街有数以万计的员工失业，美国金融帝国摇摇欲坠。前美联储主席格林斯潘表示，美国正陷于"百年一遇"的金融危机。

9月16日 纽约联邦储备银行以850亿美元紧急贷款接管全球最大保险机构AIG(美国国际集团)。

9月24日 美国总统布什向全美民众发表电视讲话，宣布美国正面临历史上最严重的金融危机，美国金融市场已无法正常发挥功能，整个经济体系正在经受强烈冲击。为此布什提出7000亿美元的救市方案，要求国会批准，否则"美国将付出更大代价"。

9月25日 美国最大的储蓄及贷款银行"华盛顿互惠公司"被美国联邦存款保险公司接管，这是美国有史以来倒闭的最大规模的银行。

9月26日 美国各地出现反对政府救市的集会，认为用7000亿美元救市是用纳税人的钱为富人埋单，是一种"劫贫济富"的行为。

9月29日 美国众议院以228票对205票的投票结果否决7000亿美元救市方案，此消息公布的同时，华尔街出现前所未有的恐慌，纽约三大股指直线下挫，道琼斯指数跌幅6.98%，创下历史上最大的单日跌幅记录，标准普尔跌幅8.8%，纳斯达克跌幅9.14%，当日1.2万亿美元的总市值被蒸发。

10月2日 美国参议院以74票对25票通过修改后的新版金融救援方案，据称加入附加内容后，该方案总金额已扩大到8500亿美元。

10月3日 美国众议院也通过新版救市方案。

10月6日 8500亿美元的救市方案也无法拯救市场信心，由于担忧救援措施短期内无法对信贷紧缩带来实质性影响，当日全球股市出现集体抛售现象，道指跌破一万点心理大关，俄罗斯与墨西哥股市因跌幅超过15%而停止交易，伦敦股指跌幅7.85%，法兰克福股指跌幅7.07%，巴黎股指跌幅9.04%，中国沪深股市分别大跌5.23%和4.25%，日经股指下跌4.25%，首尔股指下跌4.3%。这一天被称为"黑色星期一"。

10月8日 全球各主要央行几乎同时宣布下调基准利率，亚洲各国也纷纷松动货币政策向银行注资。

10月10日 欧洲与亚洲各国股市继续全面暴跌，日经指数当日跌幅高达9.62%，创20年来最大单日跌幅。

10月13日 德国政府宣布推出4700亿欧元救市方案，同日法国宣布推出3600亿欧元救市方案。当日全球股市暴涨。

10月16日 股市短暂回暖之后重新深度下跌，美国股市遭遇黑色星期三，三大股指跌幅均超过7%。

11月 美国、日本、德国、英国、加拿大等纷纷宣布实体经济已经受到重大影响，GDP出现负增长，全球进入经济衰退期。

别了，汤普森

Farewell, Thompson

“炮弹要飞多少次，才能被永远废止？”鲍勃·迪伦的《答案风中飘》是这么唱的，或许也唱出了杰克·汤普森(Jack Thompson)的个人心声：究竟要浪费多少“炮弹”才能命中游戏业的靶心？不过摆在他眼前的首要问题，并非是如何取得胜利，而是再也没有机会。2008年9月，美国加州联邦地方法院法官Dava Tunis女士宣布永久吊销汤普森的律师执业资格，这项裁决已于10月25日正式生效。骄傲的汤普森不会满意自己在这起事件中扮演的角色，虽然他的一举一动牵动着媒体的神经，但却对最终结果无能为力。这场官司令他灰头土脸，疲惫不堪，但杰克·汤普森就是杰克·汤普森，他的自大和虚张声势没有丝毫消减，“事情不会就这么结束的”，他依旧不知疲倦的在公开场合宣扬“暴力游戏导致犯罪”的观点，并恼羞成怒的攻击主审法官Dava Tunis“精神错乱，应该接受医学检查”。

文 Delphi

信海战术

今年2月份，在缺少证据和事实基础的情况下，汤普森控告了几家美国游戏开发商和娱乐媒体，借助惯用的“信海战术”手段，向法院投递了大量草率及不恰当的法律文书，这种“狂轰乱炸”的做法令地方法院不胜其扰。最终，佛罗里达高等法院认定汤普森滥用司法，表示今后将拒绝接受其提交的诉状、提案、信函或文本。类似的例子在汤普森的职业生涯中可谓不胜枚举，在著名的阿拉巴马州袭警案中，一名20岁的年轻人杀害了三名警官，汤普森极力鼓吹是《横行霸道》系列游戏酿造了这场悲剧，主审法官Devin Moore也受到了汤普森的骚扰。他每天不断邮寄各种与案件有关的媒体评论、网络评论以及自己的个人见解（平均每天3次，共计9000多页的书面材料），并将很多保密事项透露给媒体，造成审判人员不断受到媒体诘问，严重影响了案子的正常审理。随后，汤普森再一次将Sony、Take-Two和Rockstar告上法庭，却无法提供任何有关的事实证据，最终Devin Moore驳回了他的诉讼请求，这也招致汤普森在公开场合对其大放厥词。



■《GTA》是汤普森毕生痛恨的对象。

多年来，汤普森像鸵鸟一样无视游戏产业的进步以及其对人们生活的积极影响。当他将Dava Tunis法官称为“一个疯狂的野女人”时，只会伤及自己的声誉。他不断践踏律师的职业操守和严谨的法律程序，使其刻意装扮的“道德卫士”形象根本站不住脚。尽管在律师界历练近20年，汤普森我行我素的风格从未改变，在诉讼过程中不择手段，自负张扬、睚眦必报的个性，不但令其难以积累人脉，也触犯了众怒。在法院裁定终身取消其律师资格后，汤普森愤怒地认为自己受到了不公正的待遇，“去年一位迈阿密律师招徕童妓，只被判处两年半不得从事律师工作，而他们却要将我永久地赶出去。”相比而言，汤普森的所作所为显得更加触目惊心，颇具讽刺意味的是，多年来，汤普森是在用一种本质上与暴力无异的方式反对着“暴力游戏”：

1. 滥用司法程序：比如就同一事项不断进行起诉。

2. 干预法官办案：利用媒体、政府关系影响法官办案，并不断骚扰法官工作和个人生活。

3. 在法庭审判过程中的种种不当行为：比如辱骂法官、违反审理程序。

4. 向法院提交臆断、不实的甚至是伪造的材料，并一再违反法庭的有关禁令。

5. 对法官、对方律师及其亲友进行诽谤：比如公开辱骂对方律师或法官从事性交易，借助律所的客户关系，向对方律师施加压力等。



▲吊销律师资格的汤普森，是否能够继续保持笑容？



▲曾与汤普森发生激烈冲突的美国前司法部长 Janet Reno 女士。

与外界习惯性的描述不同，汤普森并非一个脱离时代的迂腐老头，他善于表达，甚至具有煽动性，称其为“精于算计”并不为过。1951年7月25日，杰克·汤普森出生于俄亥俄州的克里夫兰，早年就读于丹尼斯大学，他在学校广播电台开办了自己的政论节目，常常以一鸣惊人的言论而引人注目，随后他在著名的范德堡大学主修法律专业。1976年，汤普森举家搬往佛罗里达州的迈阿密，开始了长期的律师生涯。作为社会活动

家和基督教保守派人士，他是当地教会热心的募捐者，并公开宣扬保守的基督教道德标准。在那个时候，渴望出人头地的汤普森对嗷嗷待哺的游戏业并未产生多少兴趣，他将攻击的主要矛头对准了风靡全美的说唱乐。

汤普森首先向迈阿密乐队2 Live Crew开炮，抨击其作品宣扬色情和暴力文化，不过地方检察官拒绝对上述指控进行调查。于是汤普森联络了一些地方行政部门，试图限制乐队的唱片销售，并与主唱Luther Campbell在媒体上爆发了你来我往的争吵。汤普森自诩为蝙蝠侠，除了佩带一枚蝙蝠侠手表，他还常常将蝙蝠侠照片当作自己的标志，“我经常给我的敌人发去蝙蝠侠的照片，提醒他们我正在扮演这个角色，就像布鲁斯·韦恩在电影中帮助警察局一样，我也在协助虚弱无能的政府机构。”汤普森将Campbell比喻成蝙蝠侠中的“小丑”，不过看起来，社会大众更青睐“小丑”而不是汤普森牌的“蝙蝠侠”，2 Live Crew的唱片热卖200百万套，地方高等法院也为其通行亮出了绿灯，允许唱片在市面上自由销售。首战告负的汤普森反而愈挫愈勇，在接下来的几年间，他的起诉对象包括了嘻哈组合N.W.A、麦当娜、时代华纳公司、维亚康姆旗下的MTV音乐频道等唱片业明星。

虽然上述诉讼的最终结果往往令其失望，但汤普森借此在律师业里站稳了脚跟，进而变得小有名气，得到了一些持保守政治立场的社会团体的青睐与支持。在一定程度上，汤普森喜欢被人逢迎拍马，并从这种阿谀奉承中获得自信，随着他越来越广为人知，他也就变得愈来愈争强好胜。1988年，因为当时的地方法官Janet Reno驳回了汤普森的某项诉讼，怀恨在心的他在随后致信Janet Reno，要求其公开确认性取向，暗示她的同性恋身分。在两人的一次碰面中，Janet Reno将手放在汤普森的肩膀上表示：“我只对有男子气概的男士感兴趣，这就是我对你没有任何吸引力的原因。”汤普森立刻报警，控告Janet Reno女士接触他的身体，并企图殴打他。他的所作所为在同行中引发了一片哄笑，随后的独立调查也很快否决了相关指控。1993年，经克林顿提名，Janet Reno顺利当选美国司法部长，直到2001年卸任，成为美国历史上任期第二长，并深受好评的司法部长。



▲《真人块打》中玩家自制的汤普森形象。


▲《校园坏小子》还没发售就已经被汤普森定义为校园枪杀案模拟器，其实游戏中并没有滥用枪支的成分。

刀口上舔血

起诉唱片业，堪称一项“刀口上舔血”的举动，不仅诉讼过程旷日持久，最终结果往往得不偿失，而一旦输掉官司，就要面临附带巨额赔偿的反诉。惹恼在版权和产业形象方面向来团结一致的唱片商，是一件需要冒很大风险的事情。汤普森虽然固执，但并不愚蠢，他不会傻到与司法部长或强大的唱片业终身为敌，他开始搜寻其他引人瞩目的领域，谋划自己的新战场——游戏产业。汤普森的一个爱好是打棒球，在学校曾是一名不错的接球手，这个爱好让他意识到了两点原则，在接受媒体采访时他解释说：“你不可能一个人赢得比赛”，“站在第二名的位置上可没有什么值得夸耀的。”秉承这两点原则的汤普森向毫无防备的游戏产业猛烈开火，他将暴力游戏称为彻头彻尾的“犯罪模拟软件”，其最惊人的言论是：“在每起校园枪击案中，我们最后发现那些扣动扳机的孩子都是游戏玩家。”


▲汤普森抓住每次机会，在电视媒体上攻击游戏产业。

应该承认，汤普森的进攻战术相当有效。通常，他会选择在政治观点趋于保守的多个州发起诉讼，并一口气将游戏开发商、零售商甚至游戏广告公司都告上法庭。另一方面，借助媒体的力量，他刻意将青少年犯罪同游戏扯上关系，并用情绪化的语言引发社会关注与担忧。与此同时，他还致信美国政府高官、议员和知名社会活动家，呼吁严格限制电子游戏的制作与销售。这一记颇为厉害的组合拳，打得游戏开发商们晕头转向，他们渐渐意识到汤普森比任何一部游戏作品中虚构的最终BOSS都要难以对付。转战游戏产业的汤普森初期便取得了一系列辉煌战果：他让自己10岁的儿子在百思买购买《横行霸道 罪恶都市》，并对整个过程拍摄了影像，百思买不得不出面道歉，并承诺严格执行对购买“M级”游戏的玩家进行年龄检查的政策。随后，利用“热咖啡”事件，汤普森成功阻止了校园题材动作游戏《校园坏小子》登陆Xbox，并协助路易斯桑那州联邦法院编撰了HB1381法案，这项法案认定游戏中的暴力内容与现实暴力事件存在关联，明确禁止向18岁以下的青少年销售暴力游戏。

汤普森对“《横行霸道》”系列游戏深恶痛绝，在随后的几年间，他与这部作品的发行商Take-Two进行了漫长、激烈的交锋，他曾公开辱骂Take-Two主席Strauss Zelnick，“布什总统将萨达姆比喻成撒旦的说法是错误的，我还没说Zelnick是撒旦呢。”可以想像，汤普森的名字给Take-Two的董事会带来了多少寒意，而这场风暴让其他游戏公司也难以置身事外。于是一些游戏公司尝试联系汤普森展开建设性的对话，一些公司则匆忙开始媒体公关，但这种临阵抱佛脚的现实主义思维并没有带来实质性的效果。况且，汤普森如此沉溺于一个旧式世界的边疆之内，以至于任何尝试和他进行在现代商业规则上的对话的企图都注定会失败。这场风暴的出现并非偶然，在那几年，游戏产业迅猛发展，涌现出大量渲染暴力或其他社会弊端的作品，游戏逐渐成为年轻群体的主流娱乐方式，在游戏业高歌猛进的同时，“电子游戏对年轻人暴力问题推波助澜”的论调充斥着社会舆论，这种论调与滋生多时的对种种社会问题的担忧交织在一起，势必需要找到一个情绪上的出口。

这几乎是一个新兴产业在崛起过程中必须要交的学费，不妨看看当时如日中天的唱片业或电影业，在七八十年代，他们同样被舆论认为应该对种种社会和道德危机“埋单”，背负着不公正的评价。而日后，这些产业赚取着更多的利润，提供了更多的就业机会，代表着本国娱乐文化的发展水平，并成为世人追捧的对象。从这个角度而言，此番危机的爆发，让游戏产业上下可以重新审视自己其实非常脆弱的公众形象。而对只顾自鸣得意的汤普森来说，反而失去了一次难得的机遇，如果他当时能够保持理性、科学的态度，主动深入了解游戏产业的发展，建设性地引导游

戏产业更好的履行社会责任，他将有机会成为一个非凡变革故事的创造者。遗憾的是，他顽固地以"破坏者"的姿态不断挑战游戏产业，并在这条路上越走越远。

2003年，一名叫做Dustin Lynch的16岁少年被指控谋杀了女孩JoLynn Mishne，Dustin Lynch是《横行霸道Ⅲ》的狂热爱好者，于是汤普森借题发挥，向Lynch的父母和媒体宣称，造成这幕悲剧的主要原因是《横行霸道Ⅲ》的错误诱导。但这次并没有多少人买他的账，Dustin Lynch拒绝了汤普森的辩护请求，他的母亲也公开表示："这件事和电子游戏没有任何关系。"不甘失败的汤普森随后起诉了《横行霸道Ⅲ》的发行商Take2、索尼美国分公司以及零售商沃尔玛，要求索赔2.46亿，最终因为缺少证据，汤普森不得不撤回了诉状。他转而攻击索尼的PS2是最大的暴力游戏平台，声称这家日本公司企图对美国进行第二次"偷袭珍珠港"，同时强调PS2的震动手柄带给了玩家杀戮的快感。尽管汤普森卖力宣扬自己的观点，但PS2还是轻而易举地成为上一代游戏主机市场的霸主。



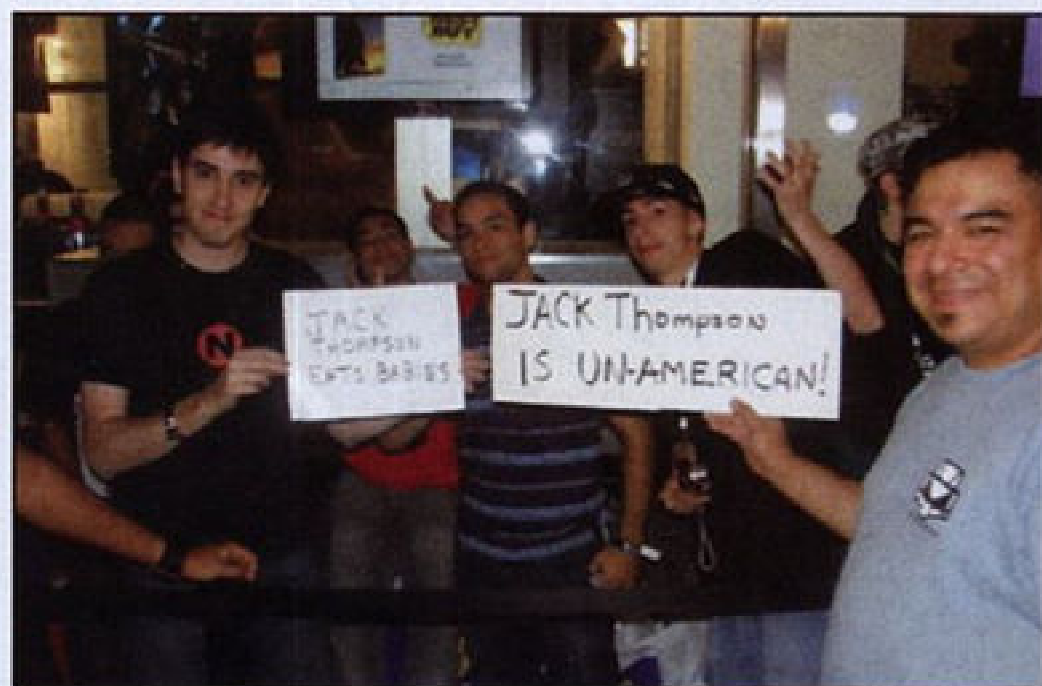
终归尘土

汤普森有色眼镜的度数变得越来越高，尊重事实的职业习惯逐渐被先入为主的偏见所取代。在美国"华盛顿狙击谋杀案"尚未告破时，汤普森公开宣称凶手一定是"玩电视游戏的十几岁孩子"，事后证明凶犯是47岁的John Allen Muhammad和23岁的Lee Boyd Malvo，他立刻改口说，Lee Boyd Malvo肯定受到了《光环》的影响。在弗吉尼亚理工大学枪击案的韩裔凶手曝光前，汤普森就在福克斯电视台迫不及待的表示，"电子游戏又犯下了不可饶恕的罪行"。事实上，即使是《模拟人生》这样老少咸宜的作品，因为包含反映两性生活的内容，也被汤普森冠以"暴力色情游戏"的名头。最搞笑的是，汤普森起诉Midway公司出品的游戏《致命格斗 末日战场》擅自盗用他的名字、照片和形象，而事实上这只是一名玩家利用游戏的人物创建模式，设计的一个3D版的杰克·汤普森角色。

可想而知，汤普森在玩家群体中是多么不受待见，而且越来越多的人将他视为具有肥皂剧效果的媒体明星。汤普森声称自己的生活因为从事的"正义事业"而陷入动荡，网上充斥着对他的"个人攻击和诽谤"，"我甚至收到过死亡恐吓"，但事实上，游戏公司和媒体却常常成为他的恐吓对象。他曾经起诉著名的游戏博客Kotaku，并向美国联邦调查局、丹佛警察局报警，因为这家网站并没有按照他的要求删除玩家对其个人的评论，汤普森坚持认为对他的批评全是媒体的误导，而其对游戏产业的指责却是名正言顺。这或许就是杰克·汤普森的逻辑——从不掩饰内心中的厌恶与愤懑，用蛮横、无理取闹的言行，嘲弄那种彬彬有礼的作派，他熟悉并怀念一个旧世界的种种规则，并善于利用它的各种漏洞，以此抗拒一个新世界的到来，他始终是个异数，永远充满表现欲，投机乃至不择手段的野心。



▲《光环 3》首卖时，玩家高举"汤普森不是美国人"的标语。



▲另一名玩家打出"汤普森吃小孩"的抗议标语。

杰克·汤普森阴影下成长的游戏产业，如果说1998年是"无助"，到了2002年开始"觉醒"，而时至今日，游戏公司们的举措称得上主动出击。 在《横行霸道Ⅳ》问世前，Take-Two就将汤普森告上了法庭，指控其侵犯了美国宪法第一修正案有关言论自由的条款。这之后，当汤普森用少见的谦逊口吻向EA表达了助其收购Take-Two的意愿后，EA总裁回复说："对于您愿为收购Take-Two一事出力的建议，我们宁愿阁下置身事外而非牵涉其中，EA向来尊重游戏开发者的创作自由，而我们注意到您过去的观点——比如对我们作品的诬蔑——任何与阁下合作的想法都是不切实际的。"还有更多的失望等待着碰了一鼻子灰的汤普森，先是联邦法官宣布废除路易斯桑那州HB1381法案，因为法案内容"令人难以信服，属于主观臆断"。随后，汤普森又与所属的佛罗里达律师协会发生冲突，并宣称受到了律师协会的排挤。

真正让汤普森感到痛心的是，诸如希拉里·克林顿这样主张对电子游戏采取严厉限制措施的政治人物，开始刻意与他保持距离，不再响应他的偏激观点。多年来，在美国娱乐软件协会的倡导和努力下，软件评级系统日臻完善，通过与各种社会教育团体的合作，游戏公司承担了更多的社会责任。政客们更愿意采取建设性的方式，影响并促进游戏产业的良性发展。如果之前还有人很兴奋或者很紧张地注视着汤普森的动作，现在大家对他的伎俩烂熟于心，关注度已经大为下降，一位游戏记者对此比喻说："这就像明天是否刮风一样，你会想知道，但不知道，也不会怎么样。"当《光环3》、《横行霸道Ⅳ》一再打破电影产业的销售纪录时，当PS3成为蓝光标准脱颖而出的终极王牌时，在神奇的Wii开拓出一片新兴市场后，即便对游戏一知半解的汤普森也会意识到，这是一个拥有旺盛生命力、充满激动人心内容、不可阻挡的世界级产业。

对于汤普森被吊销律师资格一事，产业人士们纷纷表达了欢迎的态度，而曾被汤普森辱骂为"游戏产业戈培尔"的美国娱乐软件协会前会长Doug Lowenstein，直言自己并未感到如释重负，他认为在汤普森事件中游戏媒体同样需要反思，"一方面媒体痛斥他的种种作为，另一方面又对他的言行推波助澜，尽管你们知道他是一个爱吹牛的家伙，言论缺少可信性，但还是为其提供了一个平台，发表各种荒谬的结论。"另一方面，汤普森的种种奇谈怪论，在一定程度上阻塞了游戏产业获取批评、建议的正常渠道，一些富有责任心，并且真正关心产业发展的评论家的观点，由于不具"爆炸性"往往被媒体所忽略。但无论如何，随着汤普森的落幕，宣告了游戏产业告别了仅凭一些政客或极端人士恶意诋毁或无理取闹就会使其蒙尘的时代，这并非证明游戏产业本身不存在问题，也不是善意的游戏批评者们的失败。游戏产业的面貌焕然一新，它能够以一种更自信、更从容且更具自省力的姿态面对种种挑战与竞争，当然，还有一个可预期的美好未来！

汤普森事件，正如基督教故事中的那句箴言：贪婪和狡诈得逞于一时，而终归尘土。



最后的梦工厂

Dreamcast十周年启示录

传世之书

2000年12月，东京医科大学附属医院的一间高等病房里气氛凝重，41岁的香山哲在病榻前神色悲凉，双眼噙泪。病重垂危的大川功放心不下濒临破产的世嘉，决定将850亿日元的个人资产馈赠世嘉，助其度过难关。大川功最后的遗愿是让世嘉放下已永远无法实现的主机梦，为了生存而转型为软件商。大川功最后写了一封亲笔书信，将香山哲与佐藤秀树指定为其衣钵传人，带领世嘉走出悲情时代。

一个多月后，DC宣告停产，梦想的传播者永远地终结了自己的梦想。

2001年3月16日下午3点47分，74岁的大川功因心脏衰竭而撒手西去。

数日后，世嘉与CSK共同举办了一个悼念活动，小泉纯一郎、比尔·盖茨等各界名人向CSK致唁电，共有6000余人到场，其中包括时任索尼社长出井伸之、SCEI社长久多良木健，大川功家属以及世嘉与CSK的几位高层在迎宾区向来宾答礼，时任美国世嘉总裁的彼得·摩尔是其中惟一一个外国人，他怅然若失，哀叹：“世嘉已逝！”





文 Lancer、清国倾城 编 星夜 美编 NINA

1997年 妖刀降临



▲这个标志代表着微软进军家用机市场的第一步。



▲后来在DC的主板中依然可以看到"KATANA"(刀)的字样。

3月12日 传闻称世嘉正在开发代号为"月食"的64位机。

3月28日 世嘉内部人士透露，正在开发的新主机由两个小组分别研发，代号分别为"黑带"与"Dural"。

7月17日 《微处理器报告》杂志披露世嘉新主机将使用NEC的PowerVR技术。

9月8日 世嘉首次公布新主机大致规格。

9月29日 微软发布面向电子类产品的Windows CE 2.0，与世嘉的战略合作紧密进行中。

10月13日 "土星2"规格信息在网上出现。

10月20日 世嘉为"土星2"招募开发人员，向美国《次世代》杂志内部演示了Model 3街机游戏《Super GT》的"土星2"移植版初期DEMO。

11月6日 世嘉开始向美国首批游戏开发商提供"土星2"开发工具包。

11月17日 NEC宣布《虚幻》、《古墓丽影2》、《雷神之锤II》、《恐龙猎人》等众多关注大作将为PowerVR处理器而特别优化，使其可以轻而易举地移植到"土星2"上。

12月8日 世嘉宣布一直被称为"土星2"的次世代主机开发代号为"妖刀"。

1998年 梦的传播者

1月5日 IGN的特别报道文章"1998：新的希望"中宣称，已有19家开发商加盟"妖刀"。

1月11日 长期率领世嘉的中山隼雄退任，原本田技研公司高层入交昭一郎成为世嘉新社长。

2月5日 有报道称"妖刀"将使用特制高密度CD-ROM，容量为1GB。

3月初 Capcom签约加盟"妖刀"，首款游戏据称为《街头霸王III 二度冲击》。

3月11日 由于广大游戏开发商对于微软为DC开发的"龙版"Windows CE 2.0系统不满意，因此世嘉专门研发了一个"阿特拉斯"(Atlas)操作系统，它的高效易用性获得开发商一致好评，成为绝大多数DC游戏开发的标准操作系统。

3月12日 《日经产业新闻》报道，"妖刀"将内置调制解调器，成为第一台将上网作为标准功能之一的家用机。

3月25日 伯尼·斯托勒晋升为美国世嘉总裁，透露"妖刀"将于1999年秋季在美国发售。

土星陨落



■世嘉的精神领袖大川功。

1998年的曙光即将普照大地之时，128位机的讨论已经在游戏业界沸腾。网络与数字化成为投资热点，而在高科技领域创造多场技术革命的世嘉正走在下坡路。上世纪90年代初，美国人大卫·罗森创办的世嘉已经成为美国炙手可热的名字，占领了美国游戏市场最大的份额，其街机技术享誉全球，超越一切对手。然而派阀之争却也在这繁荣发展的几年里演变成无法控制的地步，融合美国与日本基因的世嘉每天都在经受东西方企业文化的激烈撞击，日本总部与美国分公司之间的冲突早已不是什么秘密，日本世嘉可以在不知会美国世嘉的情况下进行新主机的研发，而美国世嘉则对日本总部的指挥存在本能的抗拒。在世嘉日本总部内也是派阀林立，AM2等老牌街机核心部门倚老卖老，迅速崛起的家用机部门拼命争权夺利。从MD过渡到土星的时期里，各个事业部门各自为政，导致大量资源浪费在Mega-CD、32X等诸多过渡机种上，给玩家造成困扰。

1993年开始，世嘉各类游戏产品的销售额从巅峰状态急转直下，曾一度落后的SFC趁势收复失地，二者的竞争局势骤然扭转，世嘉慌忙推出各种改良机型仓促应对，以太阳系各大行星为代号的多部短命主机如流星划过天际，烧尽了世嘉在MD上获得的利润。当土星这支正规军亮相时，电子业巨人的PS横空出世，以性价比更高的硬件结构在主机售价上扼住了世嘉的脖颈。1996年MD退出市场后，世嘉面临无以为继的窘境，PS成为市场主力，N64也来势汹汹，土星屈居第三。世嘉迫切地打响价格战，结果在土星上亏损了10.6亿美元。1997年世嘉公布了自创立以来最触目惊心的财报：赤字3.89亿美元！预计下一财年销售额将继续降低21%，净亏损4.5亿美元！"穷则思变"是那时每一位世嘉人的真实心态。

1997年，忙于其基金会运作的大川功暂缓了在慈善事业上的投入，开始参与到世嘉的日常管理事务。大川功坚定地认为，如果世嘉想要在家用机市场生存、繁荣，就必须在商业运作上进行一次激烈地变革。大川功是在日本战后重建时代涌现的企业家，这一批创业者是现代日本经济的支柱，善于在艰难时期以拼搏进取的精神创造奇迹，具有开疆拓土的魄力。在这一次由大川功亲自指挥的改革中，世嘉最高层发生了翻天覆地的人事变动，25名主管中有15名被开除，在倡导终身只事一主的日本引起震动。世嘉开朝元老中山隼雄也在这次大换血中被扫地出门，由其下属入交昭一郎走马上任。入交昭一郎资历尚浅，原为本田公司籍籍无名的中层经理，曾为F1赛车设计过发动机，由他出面执掌大局令人意外；在美国力挽狂澜的任务落在前SCEA标志性人物伯尼·斯托勒的头上；欧洲世嘉也进行了高层大改组，金牌经理人J.F.塞希利恩临危受命。大川功打破了世嘉内部等级森严的用人制度，从外部大量调派"空降兵"，为的就是结束困扰世嘉多年的派阀之争，带来新的管理风貌。

在PS的北美战略中功勋显赫的伯尼·斯托勒认为，土星败北的主要原因之一是开发环境过于恶劣。土星的成本和理论性能高于PS，但索尼为PS开发了强大易用的开发工具包，而包括世嘉AM2研在内的所有土星游戏开发团队直到最后都没能挖掘土星的全部潜力。由此大川功提出世嘉的新一代主机应该拥有IT业界最成熟的软件开发环境。此外，PS在研发初期阶段就已经邀请第三方软件工程师共同参与主机结构的设计，让第三方尽可能最早地熟悉PS的环境，这也成为世嘉试图模仿的一个新策略，寻找一个业界认知度最高的操作系统是最便利的解决方案。

宣传也是世嘉的一个改革要点，MD时代世嘉的广告张狂而叛逆，多数广告中都出现了一群少年狂呼世嘉的画面，"SEGA Scream"(世嘉狂呼)成为早些年美国游戏业众所周知的名词。而土星时代里世嘉没有一个广告给人留下印象，反倒是索尼继承了MD的青春气息，并融入时尚元素，迅速在青少年中造成话题。铁杆世嘉迷们一直在呼吁"SEGA Scream"的归来，那种乐于与对手比较的嚣张味道正是MD辉煌时代里世嘉迷们念念不忘的"酷"文化，一个时尚叛逆的新广告主题足以重新点燃他们暂时沉睡的激情。



■入交昭一郎

最重要的还是赢回玩家的信心，因32X等短命主机而大呼上当的玩家们难以对世嘉恢复信心，土星的匆忙上市而又匆忙退场对玩家的信心又是一次灾难性的打击。1996年土星出现疲态之时，世嘉的次世代主机传闻随之出现，"月食"、"Dural"、"黑带"、"妖刀"等名词在1996～1998年间接连出现，世嘉主机"红颜薄命"的形象挥之不去。世嘉希望回到MD的岁月，希望赢回土星上亏掉的10亿美元，希望DC成为一个长寿的主机，让它像任天堂一样，在今后漫长的收获期里一雪前耻。然而这部被称为"梦工厂"的主机，用尽了世嘉最后的力量，它曾创造了一个疑似盛世重临的辉煌假象，却在广大世嘉拥趸还来不及欢呼之时突然猝死，一部公认的优秀主机刚过完两岁生日就在悲凉中倒下，欢笑一夜间化为泪水，充满活力的"SEGA Scream"犹在耳边萦绕，现实中却只有哀嚎。

恍然间已有十年，那时的激情与盛况，令人至今难忘！



■中山隼雄

荣誉之战

1996年初，PS与土星在日本依然是处于胶着状态，而在北美，土星大势已去。佐藤秀树率领着他的工程团队开始进行次世代主机的初步研究，这是基于原美国世嘉总裁汤姆·凯林斯基于1994年递交的一个32位机提案，比起土星有非常简洁强劲的设计。这个设计方案仅使用一颗主处理器，应用当时市面上最强大的图像和音源芯片组，在设计思路上弥补了土星的一切缺陷，单核结构使其避免了土星多核结构带来的编程困难、潜力难以发挥等难题，而且性价比更高。

1993～1995年间，IT与消费电子行业每天都在经历新的技术突破，自土星发售后，图像处理芯片技术的发展日新月异，3Dfx与nVidia之间的激烈竞争让技术突破加快到来，超高速128位元3D图像处理器的出现比世嘉预计的提前了两年，画面解析度、同屏发色数、贴图解析度等都将因此实现质的飞跃。英特尔与AMD争相投入巨资，令CPU时钟频率以大跃进的速度迅猛提高，很快达到了200MHz的级别。音效技术领域也出现了Creative Labs、Ensoniq和雅马哈的激烈角逐，在家中实现影院级别的环绕立体声成为可能。家用机的硬件技术发展速度已落后于PC，从PC市场掀起的技术改革也在冲击着家用机技术的次世代浪潮。“128位机”是这一次换代的关键词。

佐藤秀树不愿重蹈32X或土星的覆辙，只有大踏步的技术进化才能重塑世嘉的高端形象，世嘉的次世代主机必须是“128位”，原有的改良型设计方案被推翻，世嘉找来了四家合作伙伴：NEC、日立、雅马哈和微软。世嘉与微软的合作是一次郎情妾意的甜蜜结合，双方已经在一些小项目上有过合作，例如将部分土星游戏移植到当时刚刚推出的Windows95。世嘉需要第三方最熟悉、最容易接受的开发环境，微软是最理想的选择，DiretX自公布后迅速为PC游戏产业接受，微软的操作系统无疑是世嘉最理想的选择；微软也开始筹划将Windows打入家电市场，Windows CE就是为各种消费电子设计的简化型操作系统，而与PC有众多相似之处的家用游戏机是Windows CE最为巨大的潜在市场。比尔·盖茨与大川功有一个共同的目标：掌控网络世界，使用Windows CE的世嘉新主机顺理成章地成为微软探路石，在网络上全力注资则是来自大川功的谕旨，内置调制解调器是主机的设计前提，世嘉一直是技术的领航者，在网络上也要成为标准的制定者！



大川功为DC制定的预算是6亿美元，其中硬件研发成本仅5000～8000万美元，比起独立制定新技术格式的PS2，这实在是一个微不足道的数字。还有1.5～2亿美元用于初期的软件开发。土星发售后在相当长的一段时间里陷入软件真空期(尤其是在欧美)，严重影响了品牌声誉与用户信心，世嘉希望DC发售后有持续稳定的软件供应，不要再重蹈土星的覆辙。2亿美元的初期研发预算是一笔相当可观的投入，意在为市场树立信心，表明世嘉已有长期的软件规划。还有3亿美元分别是美日欧三地的宣传预算，将整个计划一半的预算用于宣传，可见宣传这个环节在DC整体战略中的重要性，这种战略方向也是与当初的MD相似，弘扬的是任天堂的“宣传至上主义”。入交昭一郎当选世嘉社长时曾笑言：“当初我在汽车工业时，推出一个新车品牌也不过耗费6亿美元，想不到这么小的一个盒子也要砸入同样的资本！”

DC项目启动时，世嘉已有10亿美元的净亏损，额外再投入6亿美元发展DC，令世嘉乃至CSK的资金链都极度紧张，这在世嘉漫长的历史中是最大胆的一次赌博，但手握大权的大川功在董事会中力排众议，促使董事局通过了DC计划。世嘉正处于空前动荡的时期，在家用机市场上努力十几年打出来的一片江山危如累卵，在风雨飘摇的乱世中，世嘉需要重建声誉，利用网络这一转折点拔得头筹。对大川功而言，这也是一场荣誉之战。纵横商海数十年的大川功一生仗义疏财，由其巨资设立的“大川基金”是日本最著名的个人慈善基金之一，大川功不重钱财，但极重视荣誉，曾在欧美直逼迪士尼的世嘉是大川功最引以为傲的品牌，他相信DC将会让这个久已暗淡的名字再度熠熠生辉，为此他押下了这一生最大的赌注。

黑带与妖刀

1997年3月12日，多个渠道的新闻指出，世嘉正在为一蹶不振的土星开发一个主机升级模块，就像当初的32X一样，与土星连接即可提高其性能，这个模块的代号为“月食”。然而就在半个月后，世嘉的内部消息完全推翻了强化外设的猜想，据称世嘉已经派两个团队分别提出设计方案，这两种规格完全不同的方案代号分别是“黑带”(Black Belt)与“Dural”，两个方案的共同点是使用与世嘉最新基板NAOMI相同的主处理器，使用街机技术现成的研究成果，是世嘉在有限的硬件研发预算下开发出高性能主机最现实的选择，也有利于今后高质量街机游戏的移植。

1997年末，世嘉的两个主机设计方案真相大白：美国世嘉主导的设计方案代号为“黑带”，使用IBM的PowerPC处理器、3DfX的巫毒2显卡；日方主导的方案使用日立SH-4主处理器，显卡是NEC的Power-VR2。两个方案最初都是基于128位的RISC CPU架构，PowerPC已在新一代麦金塔电脑中证明了实力，而SH-4是日本世嘉游戏团队熟悉的技术环境。当时3Dfx的巫毒2显卡是PC 3D图像技术的标准，但nVidia后来居上，正在迅速蚕食3Dfx的市场份额，3Dfx需要一个潜力巨大的新市场扩充其用户层。PowerVR2的知名度相对较低，但性价比极高，3D处理性能也足以满足世嘉的需要。两个团队都在拼命的互相较劲，希望赶在对方之前做出具有完美架构的原型机。1997年夏季，“黑带”与“妖刀”的原型机均已完成，世嘉最高层火速进行了评估与抉择。秋季，世嘉做出了最

4月1日 世嘉公布基于PowerVR技术的“妖刀”兼容街机基板Naomi，宣布该技术今后将取代“Model”系列，成为世嘉的主力街机基板。

5月21日 世嘉宣布“妖刀”正式定名为“Dreamcast”，将于1998年11月20日发售。DC的规格详情与技术演示DEMO也一举公开，“巴别塔”演示片段引起轰动，世嘉表示这个技术片段仅发挥了DC三成的性能。世嘉并未公布DC售价，不过根据业内对于其零部件的成本估算，DC的造价约为265～320美元。



5月22日 世嘉在官方网站发布了社长入交昭一郎的DC相关答疑，透露世嘉为DC的研发投入了6亿美元，已向第三方发布1000套开发工具包，共有120家第三方加盟。

5月23日 世嘉专门为饭野贤治举办了一个发布会，公布了DC版《D之食卓2》，2000个多边形构成的人物脸部令人印象深刻。入交昭一郎在会后表示该作将成为DC首发游戏之一，《VR战士3》也将有望成为首发游戏！



5月27日 世嘉在其E3展前发布会中除了向美国业界公开DC详情外，还宣布与SNK合作，DC将实现与SNK新掌机NGP的联动。



5月28日 育碧与Konami借E3之机宣布加盟DC，Konami已有4款DC游戏开发中。世嘉表示已经开始为一年多之后才在美国上市的DC筹备游戏历史上最大规模的首发活动。此外世嘉已经与NEC、微软、日立等公司合作创建DC网络服务平台。

5月29日 Capcom宣布其正在为DC开发4款新作，其中包括一款《生化危机》新作(当

时被猜测为《生化危机4》)，另外从DC首发之日开始，将推出一款"逐月推出新章节"的独特RPG新作《黄金国之门》。

6月3日 伯尼·斯托勒透露将为美国的DC首发投入1亿美元的宣传预算，首发活动覆盖2万家零售店。

8月7日 《索尼克大冒险》公开，成为DC最受关注的大作。



8月17日 英国《EDGE》杂志报道，已有250家游戏开发商加盟DC。

10月6日 世嘉召开"新挑战会议"，宣布DC将于11月27日发售，定价29800日元，同时一口气公布了45款游戏，并宣布已有300家日本软件商加盟，可谓气势如虹。Capcom台柱冈本吉起表示《生化危机》新作定名为《生化危机 代号：维罗尼卡》，它将会是DC独占游戏，首次公开的预告影像以CG级别的即时演算画面震惊全场！与世嘉在街机上竞争了十几年的Namco也宣布加盟！当时还有一款代号为"Project Berkeley"的神秘新作引起关注，他是铃木裕的AM2团队秘密开发3年的大作。



10月7日 世嘉宣布为所有加盟第三方提供宣传及营销支持，并为零售商提供技术、仓储、人员培训等各种支持。CSK社长大川功开玩笑地说："DC的价格比高尔夫球鞋还便宜！"

10月9日 "TGS98秋"是属于DC的世界，豪华DC手提袋在现场几乎人手一只，《格兰蒂亚2》、《樱大战3》等游戏首次公开。

10月20日 部分零售商开始接受DC预订，48小时内获得10万台订单。

10月22日 世嘉于官网中告知广大零售商停止接受订单，因为首批发货量已经全部被预订一空。由于NEC的PowerVR2芯片产能不足，DC年内将无法满足供货目标，不过1999年春之内供货100万台的目标不变。

10月27日 传闻称Square已获得5套DC开发工具包。

11月25日 NEC表示PowerVR2芯片产能不足的原因是将生产工艺进化到0.25微米级别，导致良品率太低。



▲DC形象代言人汤川专务甚至被印到了主机包装盒上。

后的决定。

1997年9月8日，世嘉首次向外界透露其次世代主机初步规格，"妖刀"成为真命天子。主要的设计变更是将8MB的显存增加到16MB，这可以让贴图解析度明显提升，与高端PC达到同一级别。两个设计组的互相竞争让世嘉在最短时间内设计出高水平的主机，但也扩大了美国与日本世嘉之间的裂痕。"黑带"设计组为他们的项目投入了全部的心血，却因为大川功和日本总部的一声令下而成了弃婴。当时"黑带"的设计完成度几乎比"妖刀"还高，不仅技术细节已经完成，美国世嘉甚至已经开始与零部件制造商洽谈合同。当"黑带"设计组正准备举办庆功宴之时，日本传来的噩耗让美国世嘉总部里终日弥漫着沮丧的气息，本已不合的美国与日本世嘉陷入剑拔弩张的紧张局面。数日后，"黑带"团队几乎全体辞职。闻到叛乱气息的大川功对美国世嘉进行了改造，替换了多数高层，建造了一个由新面孔掌权的新世嘉。"黑带风波"本该就此结束，世嘉没有料到的是，它的行为还激怒了外部的合作者，一场牵涉甚广的法律纠纷最终还是把它拖入了泥潭……

1997年7月17日，业内杂志《微处理器报告》首次披露了世嘉准备使用NEC与Videologic联合研发的PowerVR2芯片，坊间传闻日本世嘉的官员们为保护本土团队，坚决抗议使用3Dfx的巫毒2，称之为"不



可靠的技术"，如果继续投入"只能浪费时间"。这本杂志在3Dfx总部里被争相传阅，所有人看后无不大惊失色。4日后，3Dfx发表了一份字斟句酌的新闻稿："世嘉对于使用3Dfx Interative的巫毒图形技术开发其次世代游戏平台存在合同约束，如果他们选择推出一台不使用此技术的产品，3Dfx认为这已经构成毁约行为。"之后数日，世嘉公开与3Dfx撕破脸皮，公然宣布与3Dfx彻底断绝关系，今后世嘉的一切硬件产品都不会使用巫毒技术。1997年9月2日，3Dfx提交了一份索赔数百万美元的违约诉讼。1997年10月27日，3Dfx将起诉对象扩大为NEC和Videologic。3Dfx与世嘉的官司名噪一时，一直拖到了DC发售前，世嘉与3Dfx最后决定庭外和解，据BBC报道，世嘉为摆脱3Dfx的纠缠而支付了1050万美元。

如果把这1050万美元花在另一个地方，也许最后DC的命运不会如此凄惨。

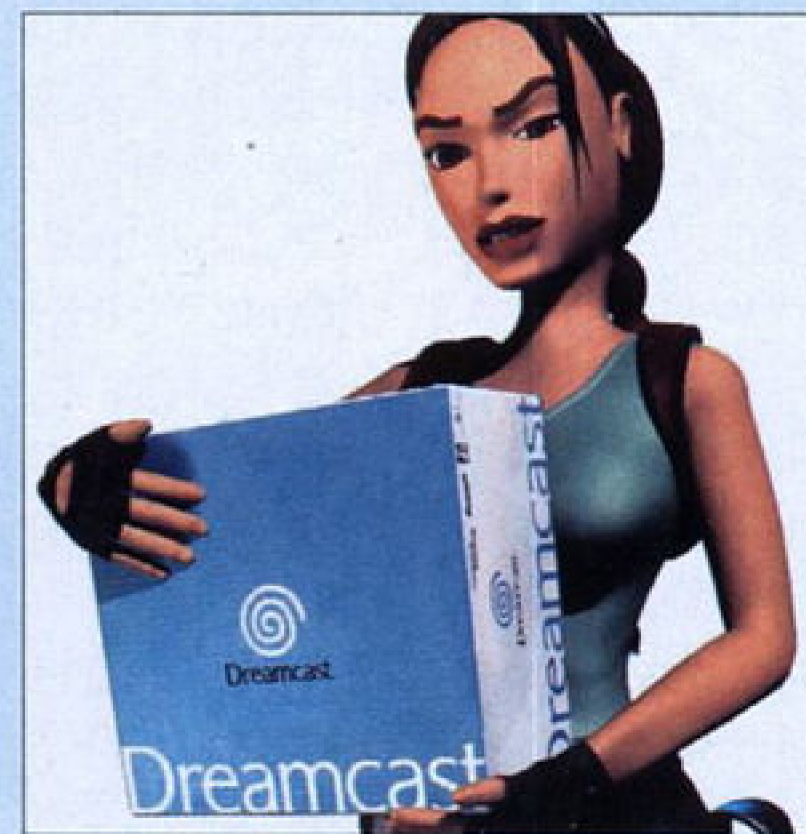
1998年2月5日，有报道称世嘉拒绝使用当时还是天价贵族设备的DVD光驱，为了降低成本，让DC具有更强的竞争力，世嘉决定基于成熟的CD-ROM技术，开发自己独有的1GB光碟格式。此前数月，DC一直被猜测为第一部使用DVD-ROM的游戏机，期待大容量高清画面的核心玩家们群情激昂，得闻此噩耗之后如冰水泼身，心凉透骨。当时CD-ROM区区650MB的容量对于PS都已是捉襟见肘，多数RPG大作不得不使用多碟装，世嘉的GD-ROM虽造价低廉，而且无需向索尼主导的DVD论坛支付权利金，但容量问题却将成为RPG类游戏的瓶颈。彼得·摩尔曾如此形容RPG的重要性："如果让我们用5款赛车游戏去换一款RPG，我们会毫不犹豫！"

世嘉不是没想过使用DVD-ROM，但在时间上无法跟上DVD-ROM的成本曲线，新光碟规格的成本从波峰降到合理水平，至少需要3年时间，而1998年的DVD-ROM成本正值波峰阶段，世嘉赶在PS2之前抢占市场的计划将会因昂贵的DVD光驱而被全盘打乱，世嘉有限的资金根本不足以扛起DVD领军者的沉重旗帜。

PS Killer

1997年10月22日，日本世嘉邀请了一些软件商参加DC的内部演示。数日后，"世嘉次世代主机性能超越Model3"的报道在业内流传，Model3街机移植版《Super GT》的Tech Demo给第三方造成冲击，《古墓丽影》开发商Core Design第二天就致电世嘉，决定加盟DC。几周后，GameArts与Capcom宣布鼎力支持。

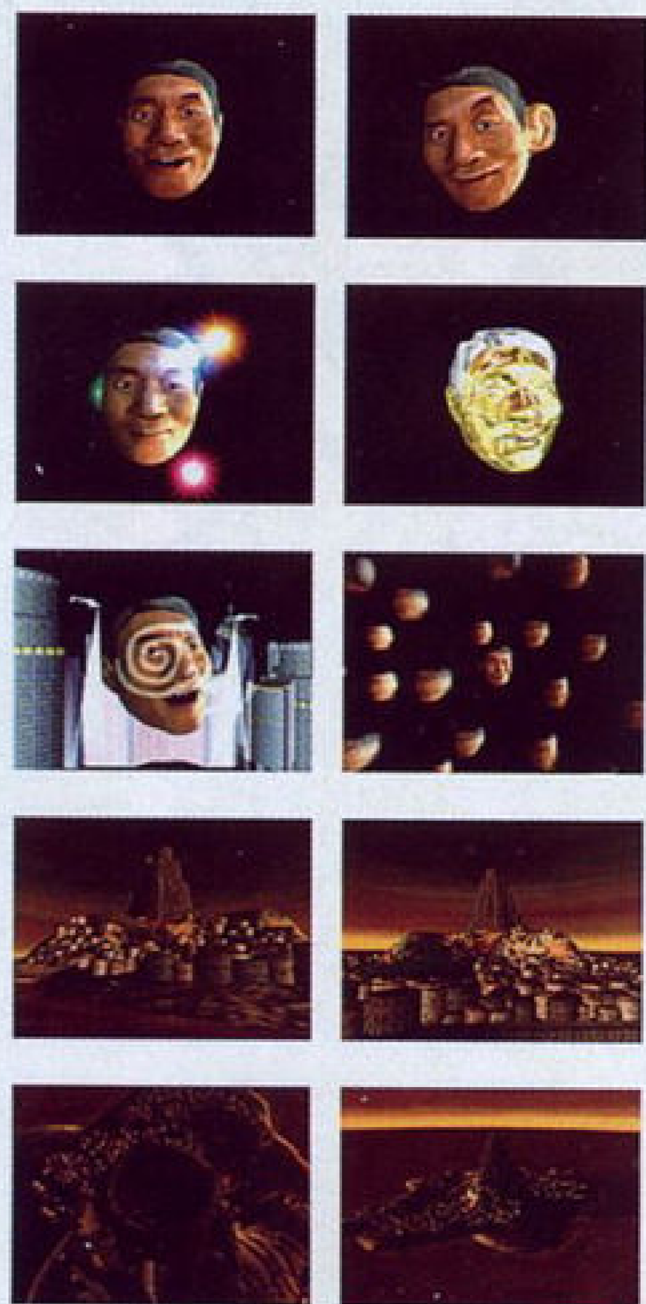
1998年的愚人节，世嘉公布了规格几乎与DC完全相同的NAOMI基板，远远凌驾于Model3之上的强悍画面表现令业界对DC的期待度剧增。此前多数人对DC的性能预计是与Model3基板相当，NAOMI却是一款完全脱胎换骨的划时代基板，与之性能相当的DC被视为家用机性能将从此完全超越街机的转折点。



公众看到的第一款DC游戏是《D之食卓2》，饭野贤治在1998年3月20日的东京游戏展中宣布将天折的M2主机版《D之食卓2》转移到DC，由于已是一个历时数年的项目，在同时期公布的DC游戏中，《D之食卓2》完成度最高。1998年4月21日，世嘉开始向第三方提供第一代"妖刀"开发机。一个月后，DC掀开面纱，这一场会议中，与会者数量超过1.1万人，即时演算的入交昭一郎头像与只用了十天完成的巴别塔Demo让现场掌声雷动。比尔·盖茨在现场播放的录像中发表贺词："Dreamcast将为娱乐设定新的标准，并将在业内实现巨大的成功！"

与微软合作构建的软件开发环境是DC最引以为傲的卖点，从4月份发布开发机开始，全球开发者们惊叹于其卓越的软件开发环境，Epic Games据说只用了几个星期就完成了《虚幻》的DC移植版，Bizzare Creations用了一个月让画面惊人的赛车游戏《MSR》达到了可试玩阶段，育碧用4个月的时间完成了4款PC游戏的移植……也有一些厂商开始为DC开发原创游戏，提出跨平台目标的Capcom以镇社之宝

Dreamcast。デモ画面



相赠，船水纪孝说：“为DC开发游戏是我们最大的机遇与挑战，目前为止，由于总是存在各种各样的硬件限制，我们总是要做出各种妥协……我们已经将SFC与PS都推向极限，然而DC实在是太强悍了，也许我们永远也无法用到它的全部性能。”

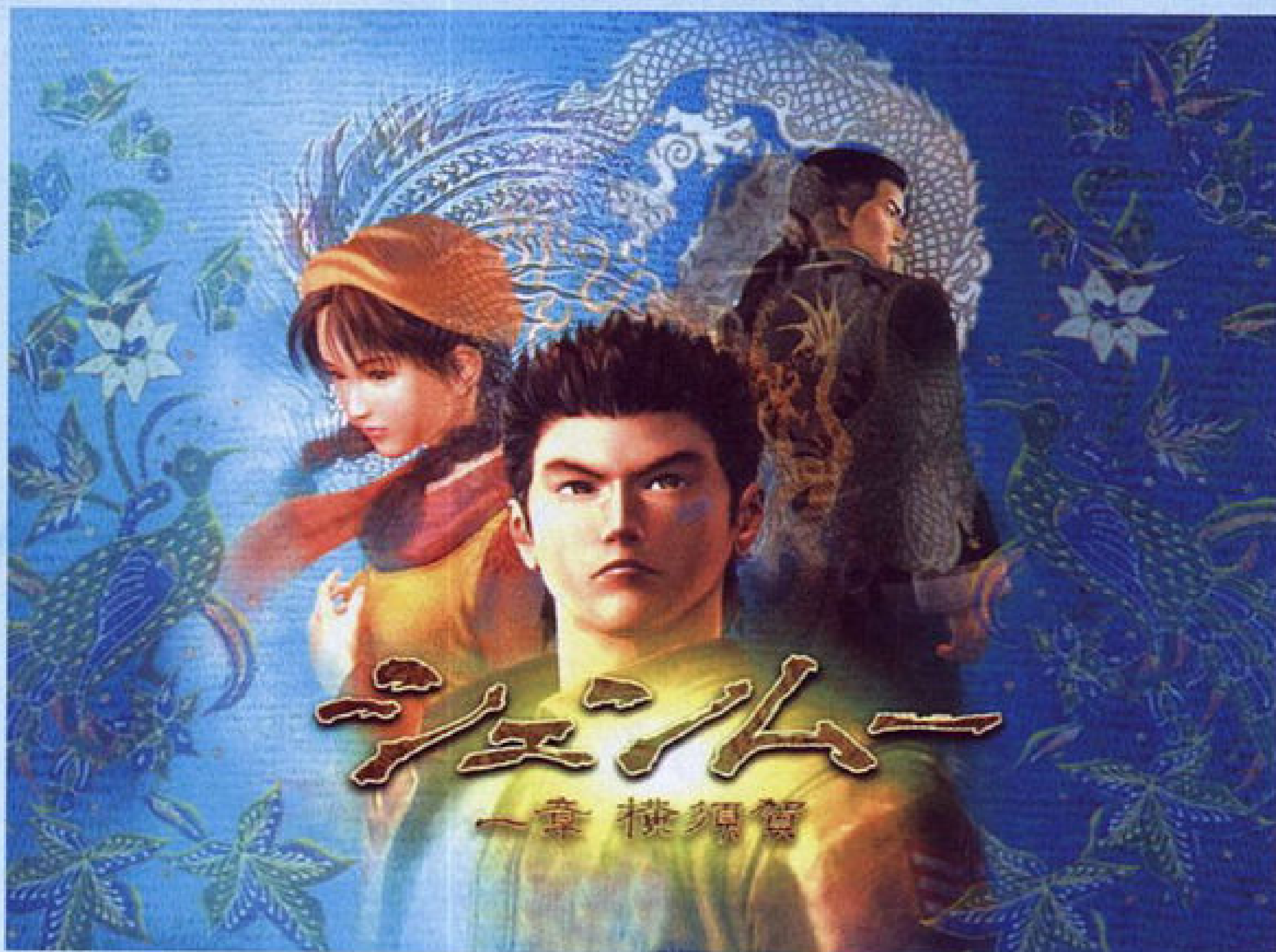
1998年9月22日，世嘉宣布DC小幅延期一周，原因有二：其一是首发游戏需要更多的时间准备，其二是首批出货需要更多的时间生产，这成为DC最大的灾难。

1998年10月20日，DC开始接受预订，2日后却被入交昭一郎紧急叫停。表面上的原因是玩家订购过于踊跃，超出了DC的预期生产能力，实则因DC首批生产良品率太低，加上NEC的多家工厂因涉嫌菲律宾军火泄密案而暂时停工，导致PowerVR2芯片生产速度无法跟上。1998年11月1日，发售之期日益临近，DC的生产问题仍未解决，世嘉只能硬着头皮展开广告攻势。为分散首发期间过于集中的需求量，世嘉从11月3日开始将首发游戏阵容逐个往后推，11月17日又对软件发售档期进行了一次修改。世嘉将原定的年内80万台、财年内150万台的出货目标向下修正为50万和100万。两日后，世嘉在《FAMI通》刊登全版致歉广告，DC广告形象大使汤川专务露面说：“向所有无法订到DC的人们道歉，我们正在尽最大努力生产，请耐心等待！”

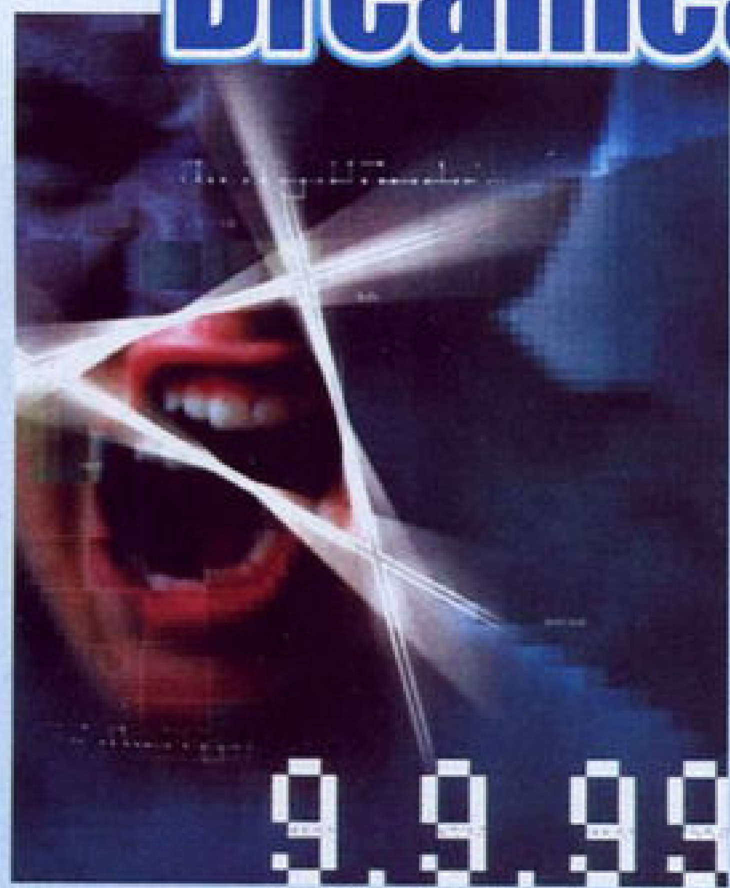
1998年11月27日，首批15万台DC上市后被迅速抢购一空，另有5万台订单未能得到满足。日本主流媒体的DC首发报道中，称其为“PS终结者”。狂热的市场反响令世嘉暂时忘却了令人焦头烂额的生产问题，世嘉于官方新闻稿中说：“世嘉希望赢回家用机市场的份额，与游戏之王索尼公司展开新的战争。”一位世嘉发言人说：“我们的目标是占领全球50%的市场份额。”当时世嘉的市场份额仅15%，入交昭一郎提出的目标是三四年内于日本卖出1000万台。业内估算DC日本销量超过300万台之后可进入盈利阶段。

一切似乎很完美，市场的热度始终未退，DC的画面令玩家口水横流，第三方为其高性能、低门槛的开发环境而终日亢奋，世嘉相信只要DC的生产问题得到解决，在PS上看腻了马赛克的玩家们将纷纷扑向DC的怀抱，在此之前，世嘉打算用一款划时代的游戏继续保持人们的兴趣。1998年12月20日，世嘉在横滨国家展览馆为传说中的“伯克利计划”揭幕，这款被传为“主视角动作RPG”的游戏最终确认为打破所有游戏分类概念的“FREE”型游戏，是献给玩家的一个真正的虚拟世界，在这一场会议中，1.5万名观众目睹了他们有生以来见过的最惊人的游戏画面。在这一场会议之后，《莎木》这个名字响彻全球。

世嘉没有想到的是，3个月后，索尼在“PS Meeting”中进行了一场更为惊人的演示，从此DC拍打起来的小小浪花被PS2的滔天巨浪彻底淹没。



Dreamcast Killer



▲以“9999”为主题的DC首发广告，让人想起当年经典的“世嘉狂呼”。

梦想家久多良木健最善于造势，用华丽的概念打压对手是其一贯战术。1999年3月2日的PS2技术演示中，即时演算的《最终幻想VIII》舞会片段、表情生动的《最终幻想》电影版老者头部即时演算都远远超越了几个月前的《莎木》演示，久多良木健抛出了令DC自惭形秽的规格数据，并用DVD这个重大卖点树立自己“真·次世代”的正统地位，让人越发感觉DC又是一部短命的过渡主机。整个业界的目光聚焦于索尼，媒体的态度又开始向PS2一边倒，世嘉于次日宣布DC销量突破80万台，却无人理会。世嘉错过了PS2未公布前的宝贵时期，因生产能力的限制而未能给自己建造足够稳固的根基，这段大好时光过后，当DC的生产瓶颈终于消除，玩家的热情已不复存在，曾急于购买DC的玩家为PS2而持币观望，PS凶猛的大作狂潮让他们有足够的耐性。不过世嘉还有一个机会。在欧美，N64的强力竞争大大削弱了PS的垄断地位，索尼对第三方的约束力大减，在那里DC无需担忧缺乏RPG的尴尬，以格斗、体育和赛车类游戏见

11月27日 DC于日本上市，首日出货15万台全部售罄，软硬件销量比为2:1。世嘉计划年底之前出货50万台。

12月20日 世嘉于横滨国家展览馆举办新作发布会，宣布已投入10亿日元先期研发费用的“Project Berkeley”正式名称为《莎木》，游戏类型为“FREE”，游戏中有1200个房间可以自由探索，共有370多名角色，世嘉已为其投入200人的超大规模开发团队。铃木裕说：“《莎木》并非3D游戏，而是4D游戏！”



1999年 美梦成真

2月1日 世嘉宣布DC 1998年内销量50万台的目标已经达成，预计年中可达200万，2000年3月31日前可达400万。

3月10日 Namco召开发布会，宣布其大获好评的街机格斗游戏巨作《灵魂能力》将成为DC独占游戏，画面将比街机版大幅强化。

3月18日 铃木裕于TGS中透露，《莎木》将分为16章，计划总投资70亿日元，如果可能的话还将扩展到48章。第一章为《横须贺》，计划1999年8月5日发售，第二章将发生在中国大陆，计划1999年10月4日发售。

4月19日 世嘉宣布美版DC将于1999年9月9日发售，定价199美元。伯尼·斯托勒说：“这是有史以来首发价格最便宜的次世代主机！”1亿美元预算的广告活动从5月开始启动，预计发售前将接到20万台以上的订单。

6月1日 自PS2公布后，DC在日本的销量逐步下滑，为此世嘉召开“新挑战会议99”，宣布从6月24日开始DC售价降低到19900日元，并推出首批5款售价仅为1990日元的廉价版游戏。此外斥资1.65亿美元的“HEAT”网络服务详情公布，《梦幻之星Online》浮出水面。



7月21日 《灵魂能力》初期市场需求超出Namco预期，首批10万套出货在发售前已被预订一空。

7月28日 《灵魂能力》成为继《塞尔达传说 时之笛》之后《FAMI通》评选的第二个满分游戏。

8月2日 售价降低和《灵魂能力》反响强烈等利好消息的刺激下，世嘉股价暴涨



16%。但不久世嘉公布了财年亏损420亿日元的糟糕业绩，使其股价在数日内大起大落。

8月4日 欧洲世嘉为筹备DC首发而大扩张，招募了多名顶尖营销人员，DC于德国全境供货告急。

8月11日 伯尼·斯托勒于美版DC上市一个月前被辞退，由日本总部指派了一位日方高层取代其职位，此举在美国业界造成轩然大波。

8月30日 美国世嘉宣布，DC订购量已经超过30万台，预计年内可于美国卖出100万台。

9月2日 美国世嘉宣布DC美版首发游戏将达18款，创造业界新纪录。

9月9日 DC于美国1.5万家零售店首发，共有400家零售店举办午夜首卖活动，首日销售额为9790万美元。美国世嘉销售部副总裁Chris Gilbert表示，基于首发成绩"超越了我们最狂野的想像"，世嘉准备上调年内销售目标。

9月14日 世嘉发布的数据显示，DC于美国4日内销售37.2万台，超过了N64六天销售35万台的佳绩。

9月17日 世嘉于TGS中正式公开了《梦幻之星Online》，并表示《莎木》也有意支持网络服务。



9月23日 DC于美国发售两周后，销量突破50万大关，打破了N64两个月突破50万的记录。

9月28日 野村证券宣布将在DC上推出网络证券交易服务，推动世嘉成为网络概念股受到热捧，当日股价涨幅达12.45%！

9月30日 在获得市场认可的情况下，世嘉趁热打铁宣布将围绕DC推出一系列网络服务，包括电子商务、网络广告等，由其母公司CSK出资70%成立一家网络公司。

10月12日 欧洲世嘉确认，仅英国的DC预订量已达4万台，超过了之前的任何主机。

10月26日 世嘉宣布打造DC上的"GT Killer"——《世嘉GT》。



长的DC更适合欧美玩家的口味；在那里，世嘉也许可以避免DC首发缺货的遗憾，在起跑线上就全速前冲。

在欧美，DC的宣传2月始动，地点却不是美国，而是德国。在一个为期7天的玩具电视节目中，世嘉持续投放广告与特别节目，发表了多则声明，例如将蚊香标志从橙色变为蓝色，世嘉的解释是出于美学考虑，实则因为德国多媒体公司Tivola数年前早已注册了橙色蚊香的标识。

1999年3月5日，美国世嘉总裁伯尼·斯托勒透露，首批开始接受DC订购的几家美国零售店已经获得1.1万台订单，预计到首发时将有1.5万家店销售DC。数日后Namco宣布推出DC版《灵魂能力》，索尼最忠诚的盟友、世嘉长期的劲敌为DC而化干戈为玉帛，《灵魂能力》在当时堪称完美的画面质量令DC如虎添翼。当月末，伯尼·斯托勒在游戏开发者大会中说："因为Dreamcast，你们对于游戏所知道的一切都将改变……"斯托勒对旧主子索尼大加鞭鞑，称PS2的匆忙公布证明了索尼对DC的恐惧。

1999年6月28日，伯尼·斯托勒公布了DC的北美宣传计划，宣传的主题是"它在思考"，"它知道它有生命……它已经从过去的错误中获得教训……"这是DC某广告的广告词。世嘉为DC赋予生命，使其成为新世嘉的化身，彼得·摩尔坦言："这不是一场普通的广告战，它旨在为主机戴上光环……"首批三支电视广告于MTV电视台首播，杂志广告也成批出现。刚在日本为DC赢得尊敬的《灵魂能力》被搬到美国作为DC首发前造势的形象工程，无以匹敌的画面撩拨着核心玩家的热情。8月份，DC完全打破了PS创造的订购量记录，轻松突破20万台，之后以每周1.4万台的速度被玩家抢订。从8月23日开始，美国世嘉展开为期22周的"移动突袭巡游"，两辆6吨级大货车满载16部DC试玩机台在美国39大城市巡游。



然而就在DC风生水起之时，美国世嘉却不合时宜地发生了政变，三大高层被集体替换，包括：总裁伯尼·斯托勒、第三方关系开发部副总裁格雷琴·伊臣格，以及内部开发部副总裁艾瑞克·哈曼德，市场部高级副总裁彼得·摩尔成为实际掌权者。伯尼·斯托勒对美版DC首发的市场策划起到了关键作用，却在此关键时期出局，曾令外界大惑不解。实际原因是斯托勒火爆的性格与作风使其在业内树敌无数，不仅得罪了多家知名第三方的高层，更与大川功冲突不断。当DC的首发筹备大局已定之时，斯托勒及其党羽被日本总部杯酒释兵权，以还算体面的方式退出了舞台。

1999年9月9日，199.99美元的DC在美国上市，当月《EGM》与《GamePro》成为DC专刊，1.5万家进货商首日告捷，DC首日销售额三倍于《星战前传 魅影危机》票房的报道被津津乐道，美国的首发业绩远远超出了世嘉自身的预期。"SEGA IS BACK"的大篇幅报道在各种报刊出现。

在欧洲，DC的广告正面挑战PS，欧洲各地街头的硕大DC平面广告中，看不到DC和世嘉的字样，只能看到巨大的PS标志，在旁边有一句口号："PlayStation——最好在1999年10月14日之前使用"，由此宣誓DC发售日将是PS王朝的末日。



在美国的DC首发游戏中，销量最高的既不是呼声最高的《索尼克大冒险》也不是画面最强的《灵魂能力》，而是世嘉旗下Visual Concepts的《NFL 2K》，这是美国人见过的最真实的橄榄球游戏，令全美玩家为之振奋，即使是不少游戏店与主机同捆销售的《索尼克大冒险》也无法打破它的销量。《NFL 2K》的世嘉2K系列体育游戏崛起的契机，EA因错过DC这趟列车而遭到股东们的怒斥，在第四季度里股价持续下跌近27%。

1999年11月末，DC于美国突破百万销量，以锐不可挡之势向2000年3月底销售200万台的目标发起冲击，彼得·摩尔甚至希望2000年底PS2上市时，DC能够在美国拥有600万用户。1999年末，美国的DC游戏数量共30余款，全球共250款DC游戏已发售或正在开发中，远远超过发售前预计的140款，与N64三年内发售的总游戏数量相当。然而DC在日本的态势却与欧美完全相反，9月份索尼公开PS2的售价与发售日，并宣布首发当日将出货100万台，此声明震惊业界，对第三方产生强烈的震慑作用。当月的东京电玩展中，PS2霸气彰显，玩家前呼后拥，一线大作阵容强大充实，蜷缩在小角落里的DC备受冷落。Namco实际上已完全停止了DC游戏开发计划。所有厂商都认定PS2将继承王位，谁都不想在这部未来的主流机种中落后于人，于是纷纷将资源悉数转移到PS2。传闻中计划为DC制作的《铁拳TT》成为PS2主力首发游戏之一，Konami也将DC版《恶魔城》等游戏取消，Square在千禧会议中公布了3款《最终幻想》新作，在其未来计划中没有任何DC游戏。虽然欧美厂商并未跟进，但此时的日本依旧是全球的游戏业核心，日产游戏占据全球最大的市场份额，日商的一举一动都能影响到全球业界局势。

最终之梦



“世嘉可能会在DC之后退出硬件业务！”

1999年末，大川功的这一句冲击性发言震惊业界，正为欧美气吞山河的DC而士气高涨的全球世嘉迷因此而心情低落，包括世嘉高层在内都对大川功的言论无法理解，有人说健康状况不断恶化的大川功已经失去了斗志，也有人说老糊涂的大川功在媒体采访时不慎说错了话。有迹象表明，大川功发表此言的原因在于微软，微软计划收购世嘉的传闻开始蔓延，有人深信世嘉将转为Xbox的第一方开发商。

后来的迹象表明，这一句差点令世嘉军心涣散的发言只是大川功与比尔·盖茨的收购谈判陷入僵局的郁闷宣泄，大川功最终因不愿放弃世嘉的硬件自主经营权而谢绝了微软开出的诱人价码。2000年，PS2的阴影终于笼罩DC，世嘉决定用最后的力量拼死一搏。

1999年DC于美国首发时，据估计每台亏损20美元，2000年初据说已实现了每台1美元的象征性利润，世嘉的财务压力大大舒缓。2000年春，世嘉为抵挡PS2的强攻而准备一场“软件闪电战”，以《生化危机代号：维罗尼卡》为旗舰，希望趁PS2首发阵容较为薄弱的缺陷凸显DC的优势。世嘉将这一批新作定义为“第二代DC游戏”。

世嘉的“第二代DC游戏”从2000年2月1日开始在美国批量上市，首批开路先锋是《疯狂出租车》，这款街机移植游戏登上了《EGM》的封面，当周销量击败《最终幻想VIII》，登上北美销量榜首，榜眼与探花之位分别由DC版《凯恩的遗产》和《丧尸复仇》包揽。DC软硬件在节后销量的突增令世嘉与分析家都信心大增，推测DC提前两个月完成200万销量目标。全美最大的音像产品租赁集团Blockbuster也终于加盟DC产业圈，宣布其4800多家分店将开始提供DC出租业务，潜在受众规模高达4200万。

2000年2月18日，PlayStation.com开始接受PS2预订，不到一个小时即有数十万玩家登录，10万台PS2限额被瞬间订光，由于访问量过大造成服务器瘫痪。PS2的风头远非当日DC首发时所能企及，3月4日PS2上市后，首批百万台出货在3日内实销98万，日本全国的主流媒体都在大篇幅报道PS2造成的社会现象。

2000年3月6日号的《新闻周刊》以PS2为封面，内文中有一幅图片，大意是PS2就像一颗定时炸弹，其美版发售之日，就是DC灭亡之日。板垣伴信在《新闻周刊》知名游戏记者N'Gai Croal的采访中大谈PS2的优势，预示着DC独占大作《死或生2》的叛逃。

2000年3月10日，比尔·盖茨公布了Xbox计划，《MCV》杂志报道微软与世嘉之间的收购谈判正转化为结盟谈判，世嘉可能会为Xbox开发游戏，结盟的目的是推翻索尼的统治。2个月后，世嘉与微软的谈判宣告结束，微软始终不愿扶DC一把，大川功愤慨地向外界声明：“世嘉将不再谋求微软的帮助，我们之间已经玩完！”

网络被世嘉视为最后一根救命草。PS2的网络计划一再推迟，DC具有先入为主的优势。2000年1月，DC在日本已有50万网络用户，占DC用户数量的三成。世嘉相信美国玩家将为网络联机游戏而发狂，网络的乐趣将在玩家中形成口耳相传效应，让DC的用户群像滚雪球般扩大，在PS2发售前构筑起防护墙。因此，2000年网络成为世嘉的关键词。世嘉为DC准备了全方位的网络接入服务，除了普通电话线上网外，还与移动运营商合作，通过iMode上网，《日经》报道DC的卫星网络设备也在研发中。2000年2月22日，日本世嘉宣布推出新一代VMU记忆卡，不仅扩大容量，还可以当作MP3播放器，允许用户通过网络下载MP3。DreamLibrary经典游戏下载服务将提供MD、PC-Engine等模拟器游戏。

法国戛纳举办的Milla 2000展会中，大川功豪气干云地说：“我们将成为第一家使用光纤新技术的公司，并猛烈占领21世纪！”几周后，美国世嘉推出了第一款网络联机游戏《啾啾火箭队》，实现了美国电子游戏网络化从无到有的历史性突破。美国世嘉进入网络游戏战略的重要阶段，利用高速光纤网络的DC专用网卡也在顺利研发中。

2000年4月，世嘉发表了一则令人难以置信的新闻：“今后玩家将可以免费拥有DC！”世嘉模仿手机业的运营方式，推出注册两年的SEGANET网络服务即可免费获得DC的促销活动，现有DC用户若注册该服务，即可获得200美元现金返还。此方案由美籍华人布莱德·黄提出。早在1999年4月8日，布莱德探访大川功时提出“免费送DC”的构思，但由于资金紧张等原因而遭到否决，不过美国世嘉全力支持。2000年，世嘉光是在SEGA.COM上的投入就有1亿美元，整个网络计划的宣传预算达1.35亿美元，世嘉相信这是对未来的投资，月收费22美元的网络服务将成为一个巨大的利润源，免费送主机计划将让世嘉在一年内增加400万DC兼SEGANET用户。

当兴奋的玩家兴高采烈地冲向沃尔玛、GameStop等店准备领取免费DC时，却失望地发现到处都是PS2的预订广告，免费DC无处寻觅。世嘉又一次错过了天时地利，PS2发售日的临近让零售商严阵以待，将筹备PS2首发作为头等大事，DC赠送计划成为世嘉的一厢情愿。索尼不失时机地继续打压DC，几日后公布了暂定名为“PLAYNET”的PS2网络服务，8GB硬盘、宽带接入、网络影视点播等炫目概念再次令DC相形见绌，索尼擅长的放卫星战略再次奏效。彼得·摩尔说：“当时我痛恨索尼，但如果换作是我也许也会那么做。2005年他们用《杀戮地带2》故伎重施，他们总是向玩家允诺他们认为自己可以做到的东西，但到最后都没法兑现。PS2承诺用情感引擎让人物具有生命，还有RealPlayer、有完整的网络浏览器……这些全部成为空话。”



▲DC网络服务探索之作《啾啾火箭队》。

12月6日 世嘉宣布DC在欧洲的销量已经超过50万台，其中至少15万台是通过网络订购。

12月10日 DC从29种商品中脱颖而出，被《商业周刊》评为“1999年最佳产品”。

12月13日 世嘉DC直销店D-Direct宣布，仅他们获得的《莎木》订单就超过了10万套。

12月16日 世嘉表示年末商季期间，DC在美国的销量比他们的预期高50%，预计年内可于美国突破150万台销量，并且将出现缺货。

12月29日 万众瞩目的DC首席巨作《莎木》于日本发售，首周销量为38万套，虽然不算是很糟糕的数字，但比起其巨额投资足以令人失望。



▲《莎木》的惊人画面在E3展中令观众赞不绝口。

2000年 游园惊梦

1月11日 世嘉宣布DC于12月24日在美国突破150万台销量目标，比计划提前了一个星期。假期期间，DC的软硬件销量比例达到3:1。

1月13日 由于在PS2上市日期逐渐逼近之时DC于日本的销量剧烈下滑，Tecmo表示由于与美国世嘉之间存在独占协议，因此《死或生2》的美版依然为DC独占，但日版可能将会在PS2上出现。



1月20日 《日本经济新闻》报道，DC网络用户数量已突破50万，经营DC网络业务的CSK子公司ISAO因而跻身日本六大网络服务供应商之列。

2月28日 为迎战索尼即将发售的PS2，世嘉宣布向其母公司CSK及其社长大川功增发3600万股新股，募集1013.8亿日元。其中1800万股为CSK认购，另外1800万股由大川功以私人资本认购，CSK对世嘉的持股比例从13%提高到24.5%。

3月21日 Konami宣布将从DC阵营中逐步撤出，被关注了一年多的DC版《恶魔城重生》宣告无限期延迟。

3月30日 世嘉在TGS展中全力宣传《格兰蒂亚2》和《梦幻之星Online》，同时展出手机转接器、Dreameye摄像头等大量周边。

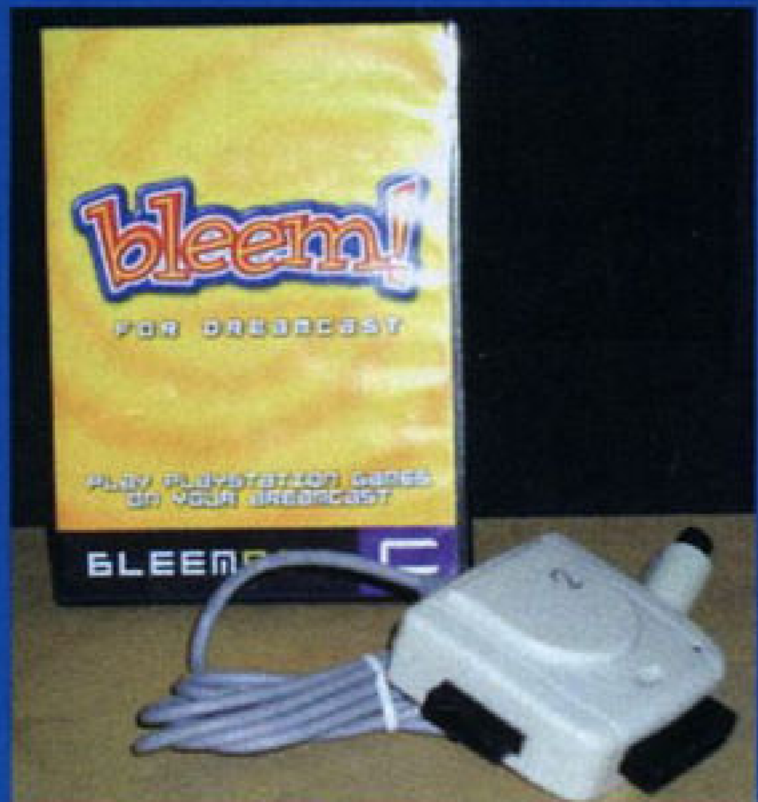
4月19日 Red Company表示，《樱大战3》已经成为《莎木》之后世嘉在DC上的最大制作，共投入250人的豪华阵容。



4月20日 《商业周刊》透露，世嘉为SegaNet网络服务投入了1.35亿美元的广告预算，甚至超越了DC主机本身。分析家认为如果该计划取得成功，世嘉的市值将从25亿美元膨胀到100亿美元。

4月24日 美国世嘉宣布营销天才彼得·摩尔将取代伯尼·斯托勒担任总裁。同日，业内传闻称世嘉将在研发和销售部门大规模裁员，目标是减少300亿日元的运营成本。

5月9日 模拟器名门BLEEM!宣布将在DC上推出PS模拟器"Bleemcast"，并于E3展中光明正大地展出该模拟器在DC上的实际运行效果，比PS2上运行PS更为出色的模拟效果令索尼颜面无光。



5月10日 世嘉于E3展中宣布凡是在6月4日至8月31日期间购买DC，将获得50美元现金返还，相当于DC降价50美元。

5月21日 《日本经济新闻》报道，由于世嘉业绩惨淡，入交昭一郎将辞去社长职务，大川功将亲自推行世嘉新改革计划。路透社称，世嘉软件研发将分割为9大部门，街机部门将分割为5家地区性公司。彭博财经报道，DC累计销量已超过580万台。

5月24日 世嘉改革计划正式出台，原统一为"AM"开头的9大游戏研发部门全部更名并成为独立工作室（仅AM2保持原名）。

5月26日 世嘉宣布其上财年净亏损达429亿日元之巨，不过期待新财年可实现15亿日元利润，DC预计于2001年3月31日之前突破千万销量。

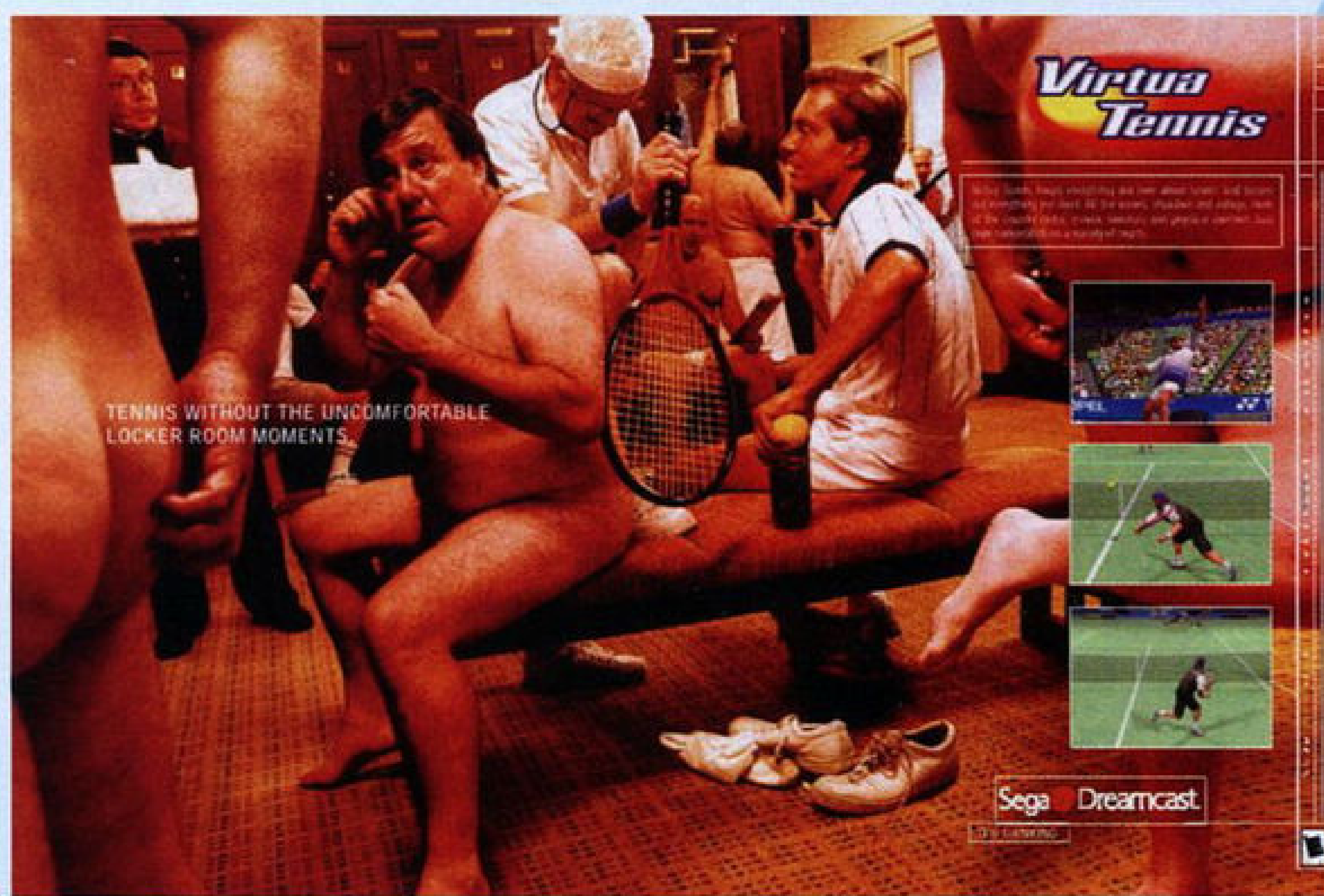
6月12日 《华尔街日报》的一篇报道称，由于DC陷入苦战，世嘉正计划将DC核心技术授权给其他公司，鼓励其他厂商推出DC兼容机，已有15家厂商与世嘉秘密会谈。

7月5日 《日本经济新闻》报道，世嘉为扭亏为盈而将宣传预算降低了100亿日元，公司员工数量已经比最高峰时期减少1000人。

8月30日 世嘉的50美元现金返还活动结束之后，DC于全美售价正式降低至149美元，部分零售商甚至在此新价格基础上继续推出50美元现金返还活动，使其售价低至99美元！

四面楚歌

2000年4月13日，世嘉将其街机部门分割为5家全资子公司，在此次机构改革中裁员约1000人，目标是减少300亿日元运营开支。次月，世嘉宣布财年净亏损429亿日元，上半财年DC在日本的销量仅60万台，比目标低50万台，世嘉所有第一方游戏均未达到销量目标。世嘉股价连续数日急速下挫，比1999年11月缩水四成以上。入交昭一郎宣布引咎辞职，大川功亲自直接指挥世嘉全球事务，世嘉旗下工作室被划分为9大公司，业内传闻这是世嘉从硬件向软件转型的标志，《日本经济新闻》发表社论称世嘉不仅将放弃DC，更将完全退出家用机硬件市场。



▲以"它在思考"为主题的DC系列游戏广告之一。

在美国，力挽狂澜的任务落在了彼得·摩尔的肩上。2000年4月24日，彼得·摩尔晋升为美国世嘉总裁，他的上台致辞是："2000年将成为DC年……"那时DC在美国的销量已有250万台，预计财年内可达500万，比之前预计的600万台大幅下调。

花旗集团的报告指出，DC的保命条件是：2000年6月1日前收回6亿美元的先期投资、保持100万台的月销量、拥有20%的市场份额，但DC一个也没能达到，甚至未能达到接近的水平，DC的市场占有率仅14%。为挽回危局，彼得·摩尔上任后立刻飞往日本会见大川功，除了随行的翻译外，没有人知道这次会议的详情。业内人士透露，当彼得·摩尔从日本归来时，怀揣着5亿美元的注资允诺——这是世嘉最后的资金储备。彼得·摩尔说服大川功，将仍存有希望的美国作为DC最后的阵地，他不指望打败PS2，但自信在2001年圣诞之前都可以远远抛开任天堂，稳坐第二把交椅。只要世嘉能保住美国，就有翻身的机会，而如果失败，世嘉将彻底绝望，从此退出家用机市场。

8年后，彼得·摩尔在英国《时尚先生》杂志的采访中一声长叹："是我亲手杀死了Dreamcast……"

2000年夏季是彼得·摩尔度过的最漫长的一个夏天，春夏之交DC销量明显下滑，由于技术原因，原定于3月份全面开展的网络服务数次推后，预计夏末才能正式上线。DC网络服务首发游戏《Frontier》悄无声息地终止开发，《博德之门》宣告难产，另外多款网络游戏取消或放弃网络模式，一些分析家冷嘲热讽地说"免费DC"促销口号将成为业界的经典笑话。

彼得·摩尔策划了一个新的广告主题，将"它在思考"变为"四面楚歌"（Opponents Are Everywhere），既是对DC处境的自嘲，也是宣扬网战游戏多人对战的乐趣。在彼得·摩尔的游走下，《雷神之锤III》、《虚幻竞技场》和《半条命》这三大网战FPS宣布登陆DC，SEGA SPORTS全部游戏都将添加网络模式。8月8日，SEGANET于美国展开大规模公测。

SEGANET在美国开通时，最高同时在线人数仅5万人，但网络的乐趣令这5万人赞颂世嘉的伟大。SEGANET上线当晚，彼得·摩尔与美国世嘉高层们在好莱坞的一个午夜俱乐部里庆功，舞台上乐队唱得撕心裂肺，彼得·摩尔等人也在包间里兴奋嘶吼，他们用电话线拨号上网，与旧金山的同事连线玩了一局《NBA 2K1》，他们欢乐的吵嚷声排解了数月来的郁闷。

8月31日，彼得·摩尔在媒体采访中说："我们相信凭借出色的主机、无人可比的软件阵容和网络游戏功能，对于玩家将有无法抗拒的魅力！"由于有5亿美元的资金后盾，美版DC正式降价到150美元，几乎与N64相当。世嘉的2000年秋冬商战广告攻势也开始展开，2000年9月7日，彼得·摩尔为美国玩家带回了思念已久的"世嘉狂呼"。

1990年代初"世嘉狂呼"系列广告刚开始播放时，彼得·摩尔的经理人生涯才刚开始，这一系列广告造成的社会影响令他记忆深刻。掌管美国世嘉市场部后，彼得·摩尔一直在思考能否新瓶装旧酒，重归"世嘉狂呼"的光辉岁月。2000年夏季，彼得·摩尔重金聘请了三家广告公司，三支新电视广告选择了与原版"世嘉狂呼"相同的首播场合——MTV音乐电视大奖颁奖礼，其中一支名为"天启"的广告耗资数百万美元制作，场面恢宏壮大，让电视机前的核心世嘉迷也忍不住狂呼。这三支广告播出后立刻在网上疯狂传播，各网站惊呼："SEGA SCREAM IS BACK！"回顾当时的现象，彼得·摩尔说这些广告的传播速度"比YouTube还快"。

DC的市场定位正在悄然变化，世嘉不再执着于与索尼的竞争，保住次席是世嘉提出的新目标。在美国和欧洲，世嘉将DC定位为PS2的候补品，打出的广告口号中说："PS2遍地难寻？DC等着你！"美国任天堂市场部副总裁佩林·凯普兰说："DC是一部惊人的产品，我认识的所有人都很喜欢它，它只是没



▲DC的北美广告也流露出人生苦短及时行乐的思想，与后来的Xbox有异曲同工之妙。

能抓住主流消费者，这真是不幸！”

PS2在北美首发时严重缺货，首批游戏软件大多仅使用CD－ROM，多数游戏满屏锯齿，画面质量比起DC差一大截，媒体纷纷声援DC，谴责PS2初期宣传与实际成品的不符，IGN编辑布兰登说：“今年假期应该把钱花在哪里呢？DC显然是你的首选！”

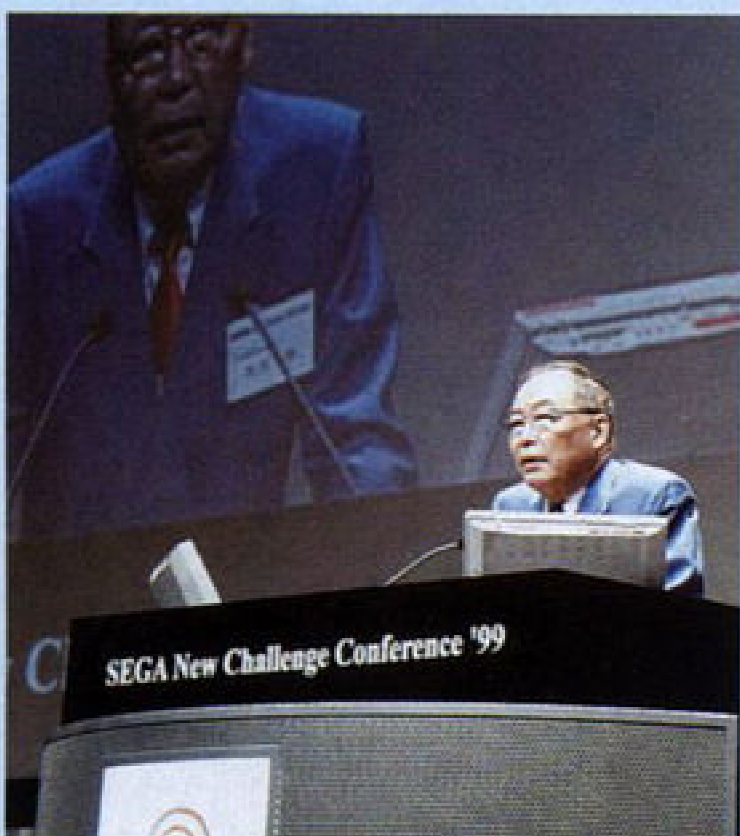
从2000年初开始，DC销量一直领先于N64，但4月份之后《塞尔达传说 梅祖拉的面具》、《星际火狐64》、《马里奥网球》、《纸片马里奥》、《完美黑暗》等大作陆续上市，N64迎来了末期最凶猛的大作潮，销量一路上升，到了圣诞商战时期，N64销量一度达到DC的四倍。彼得·摩尔已经在市场运作上尽了努力，由他一手建造的2K SPORTS系列也成功弥补了缺乏EA支持的遗憾，但日本总部依旧是DC软件供应的主力，日本的窘境导致大批新作项目取消，大量资金浪费到“《莎木》系列”等烂尾大作和实验性作品。彼得·摩尔曾向日本求援，要求开发具有市场价值的游戏。他曾召集一批游戏评测者，他们认为日本世嘉开发的一些游戏失去了当年的风采，彼得·摩尔在东京汇报了调查结果。中裕司姗姗来迟，当他到会议室时，指责彼得·摩尔窜改了调查结果，彼得·摩尔向来反感中裕司，认为他是“自以为是的小屁孩”，听到这话更火冒三丈，他转头对翻译说：“告诉他，FUCK YOU！”翻译拒绝传话，但摩尔知道曾在美国住了三年的中裕司没理由听不懂这句美国的国骂，看到他脸上阴晴不定的表情，摩尔稍感消气，头也不回地走出了会议室。

“世嘉正在变成患有痴呆症的老爷爷，它曾经很酷，却忘了如何再酷起来。”彼得·摩尔说。

终章 逝者的寄托，生者的希冀

2000年中，世嘉已经开始研究将DC游戏移植到其他主机以实现保本的可能性，无需缴纳权利金的PC自然是最佳选择，与微软有过深度技术合作的世嘉当然也把Xbox放在优先考虑的名单中，任天堂的NGC与GBA也是重点考虑对象，中裕司多年来一直在暗中研究任天堂的主机特性，面向青少年市场的《索尼克》是一个非常适合任天堂的游戏系列。名越稔洋和他率领的Amusement Vision也较为倾向于NGC。最大的争议是PS2，世嘉对于这款即将逼死DC的主机心怀恨意，但它拥有最高的装机量，为PS2开发游戏从商业角度来说具有最高的盈利可能性。《人面鱼》制作人斋藤由多加比较倾向于PS2，连世嘉的顶梁柱铃木裕也提出“装机量最重要”，Hitmaker的小口久雄更青睐Xbox，甚至已经神速构思好了Xbox的项目计划。

2000年5月开始，DC的日本月销量从年初的8万台降到3.4万台，但当月世嘉却发表了新财年可实现小幅盈利的预测，对此，世嘉内部员工与外界一样惊诧——明眼人都知道，以世嘉当前的状况，实现盈利的惟一可能性就是大幅裁员并撤回在DC上的巨额投入。2000年秋大川功将世嘉最后的资金拨给彼得·摩尔之后，对DC的日本发展已经不报希望，大川功亲自授意世嘉旗下各开发公司可自行决定今后的支持平台，为拉拢第三方发行商而投入的300亿日元将转移给世嘉自己的游戏开发部门。11月1日，世嘉提出软件部门的目标是实现300亿日元盈利，但在场的关系人士与投资者们脸上只有凝重的表情——大川功在此会议中露面，承认自己已患食道癌。



▲失去了大川功，就失去了世嘉的精神支柱。

2000年中，世嘉的负债额从上一年的2130亿日元降低到870亿日元，主要原因是CSK与大川功个人分别向世嘉注资500亿日元，作为世嘉最大的资金靠山，大川功的健康状况时刻牵动着关注者的神经。大川功决意放弃DC的原因也许就是考虑到以自己的健康状况已无力再战。世嘉在宣布支持其他平台的同时，提出将当前在游戏软件市场的占有率从4.2%提高到25%的目标，希望超过任天堂19.2%的占有率，成为全球第一大游戏软件商。世嘉的理论依据是DC在硬件市场上的占有率仅14%，因此成为跨平台软件商后，潜在用户的数量增加到原来的7倍以上，世嘉的市场占有率理应数倍提升。投资者对此改革表示欢迎，但没人相信世嘉转型后能超越EA和任天堂，软件占有率第一只不过是为下一步退出硬件市场而自我安慰的美丽幻想。

2001年1月31日，世嘉宣布退出硬件市场时，虽然令人震惊，却谈不上意外。从世嘉决定向其他主机开发游戏开始，就已经开始了DC的死亡倒计时。2000年圣诞商战期间，没买到PS2的美国玩家们宁愿继续玩他们的PS，日本世嘉的信心动摇早已是


▲《莎木》的无疾而终成为DC悲剧的重要象征。

街知巷闻的事，即使是隔着个太平洋，美国玩家也知道DC前景不妙，彼得·摩尔花掉了世嘉最后的5亿美元，也最终证明了DC已无药可救。但世嘉还有得救，病榻中的大川功最后的愿望就是保住世嘉，因此而私人注资850亿日元。任天堂的理论是“停止硬件业务之日便是退出游戏业界之时”，雅达利与3DO最终都以破产告终，但大川功说：“这个世界上不是非黑即白，还有一个灰色地带。”舍弃DC，专攻软件就是世嘉的灰色地带，这一条道路同样险峻，大川功等不到世嘉出头之日，但他最后的奉献让世嘉免于灭顶之灾。

1994年8月，日本泡沫经济破灭之后，CSK集团损失惨重，几乎濒临破产，而大川功在《日经》的采访中充满自信地说：“到2001年，CSK集团的销售额将达到一万亿日元！”当时CSK的营业额为5500亿日元。1999年，CSK年营业额已达9000亿日元，而这时亚洲金融危机再次冲击日本，无数中小企业破产。70多岁的大川功对记者说：“只要活着，就有希望！”



10月13日 世嘉宣布DC于欧洲销量突破百万，软件销量250万，欧洲DC网络服务“梦幻竞技场”用户超过40万。

10月26日 由于传出CSK精神领袖大川功病危的消息，CSK股价暴跌，下跌到8年来的最低点。

10月27日 由于DC的全球降价，世嘉预计财年15亿日元的盈利目标已无法实现，而且将出现221亿日元的净亏损。

11月1日 世嘉于新财年财务展望说明会中表示，预计下一财年硬件部门赤字将从400亿日元降低到200亿日元，为实现盈利，世嘉的目标是使得软件部门获得300亿日元的盈利，为此可能将为其他主机开发游戏。

11月28日 有消息称世嘉将公布DC2以对抗PS2，此消息传出后，CSK股价当日暴涨18.76%，世嘉股价也提高11.7%。PS2严重缺货令投资者转而看好DC也是主要原因。

11月29日 世嘉发表了“跨平台”的第一个官方声明：为摩托罗拉的高性能手机开发游戏。

12月27日 《纽约时报》的一则传闻称任天堂正准备收购世嘉，导致世嘉股价大幅度波动，被迫暂停交易。为此世嘉义正词严地向《纽约时报》发函要求其道歉。



2001年 梦醒时分

1月22日 路透社报道，世嘉正在酝酿改革计划，其中的一个改革重点是今后向PS2和Xbox提供游戏。

1月23日 《日本经济新闻》报道世嘉准备于3月份完全停止DC的生产，今后为其他主机开发游戏。同日世嘉确认其正在就开发PS2与GBA游戏进行谈判。

1月31日 世嘉召开“构造改革计划说明会”，正式宣布DC停产，世嘉将从此退出家用机硬件市场。会后世嘉透露全球范围共积压了200余万台DC，为清空仓底货，DC将降价至99美元。

同日世嘉为此专门开放了一个特殊网页，上面用大标题写着：“世嘉仍在，世嘉DNA仍将长存！”在大篇幅解释了退出市场的缘由之后，世嘉说：“我们的DNA将会蔓延到其他主机，将拓展到比以往任何时候都要广阔的世界。”





Dreamcast

发售日

日本： 1998年11月27日
北美： 1999年9月9日
欧洲： 1999年10月14日
累计销量： 1060万台

尺寸： 189mm × 195mm × 76mm
重量： 1.9kg
CPU： 200MHz SH-4，浮点运算能力为1.4GFLOPS
GPU： 100 MHz PowerVR2 CLX2，每秒多边形处理能力为700万，开启特效后为500万
内存： 主内存16MB，显存8MB，音效内存2MB

Visual Memory Unit

简称"VMU"，DC的掌机式记忆卡，带有一个单色液晶屏，还有十字键和两个功能按键可以用来玩一些迷你游戏，《索尼克大冒险》等游戏中都有迷你游戏可以传输到VMU，还有一些游戏可以从网上下载。两台VMU之间可以互相传输数据。在玩某些游戏时，VMU屏幕中会出现一些相应的图案，例如HP、各种字样等，除了玩迷你游戏外，它还有时钟、通讯录等功能。

手柄

糟糕的手柄设计是DC最大的缺陷之一，首先是它的块头巨大，乍一看几乎可以与主机本身的尺寸媲美。体积大的原因是DC机身没有记忆卡插槽，记忆卡和振动包都是插在手柄中部的插槽，这种令人完全想不通的古怪设计令DC手柄显得极其笨重，握持时的手感相当不适。手柄线从底部伸出的设计也饱受诟病，玩游戏时有种碍手碍脚的感觉。此外食指部位的扳机键十分生硬，在某些需要长时间按扳机键的游戏中很容易造成食指疼痛。

莎木：DC的最终幻想



1996年初，《最终幻想VII》PS版的公布成为日本游戏业的一个标志性事件，虽然此时土星在日本依然畅销，但第三方都跟随着Square纷纷投效PS。与此同时，AM2研正在为土星开发一款名为《Fighters Megamix》(梦幻格斗)的新作，这是一个大型3D格斗游戏，将AM2各种代表作融入其中，这款游戏吸引了绝大多数人的注意力，没有多少人注意到此时的AM2正准备开发一系列融合AM2代表作的各类型游戏，包括一款《Drivers Megamix》(梦幻赛车)，以及被视为顶级机密的《VR战士RPG》。

在PS获得了《最终幻想VII》之后，世嘉曾非常嘴硬地表示"我们不需要RPG"，但随着PS版《最终幻想VII》的信息逐步公开，玩家对该作的期待度达到了令人吃惊的地步，PS的威望越来越高，本来与之不相上下的土星渐渐落后，世嘉内部有不少高层提出"打造一款可与《最终幻想VII》抗衡的RPG"，铃木裕雪藏多年的一个新作构思成为焦点。

早在1994年，铃木裕为了研究《VR战士2》而到中国各地旅行，在此过程中构思了一个以《VR战士》的人物故事为背景的RPG，暂定名为《结城晶的冒险》(Akira's Quest)。铃木裕先是率领一个技术小组在土星上制作了一个技术DEMO，目标是将土星的性能实力推向极限。这个DEMO在世嘉内部演示的时候，甚至在演示结束之后，台下的世嘉内部人员依然呆若木鸡，直到10分钟后才有人嗫嚅地问道："这个……是土星的游戏吗？"当得到铃木裕肯定的答复后，现场响起了持续5分钟的掌声，从那天开始，铃木裕的"VR战士RPG"被作为土星扭转局势的战略性大作投入开发，根据后来透露的信息，当时投入的开发成本高达10亿日元，单就开发费用来说已经超过了土星上的所有游戏。然而当游戏完成度已经达到99%，几乎已经可以拿出来卖的时候，世嘉高层已经决定放弃土星，将这样一款巨作放在已经不报希望的主机上显然是浪费资源，铃木裕也希望游戏画面能够做到更好，因此同意了高层的建议，决定将游戏转移到DC上。

1998年中，美国世嘉总裁伯尼·斯托勒向媒体透露，铃木裕正在为DC开发一款超级大作，"这款游戏将会震惊全世界"，当时多数网友依靠之前获得的蛛丝马迹，推断该作为《VR战士RPG》。

1998年10月6日，世嘉在日本召开发布会，公布了DC独占的《生化危机 代号：维罗尼卡》，而铃木裕的DC大作也公布了代号名《伯克利计划》(Project Berkeley)，多数人认为这是《VR战士RPG》的正身，由于在当时公布的初期影像中出现了一个酷似瞬帝的角色，似乎更证实了人们的推测，但铃木裕本人拒绝将其称为"RPG"，不过承认它会有一些RPG元素。有传闻说它的开发规模远远超越《最终幻想VII》。

直到1998年11月27日，《伯克利计划》的预览影像随着《VR战士3tb》发布，游戏正式定名为《莎木》，但影像中只有CG动画，没有即时演算的画面。1998年12月20日，《莎木》正式公布，当时公开的即时演算画面甚至比之前的CG动画更加惊人，被公认为当时的最强画面，现场演示的昼夜流转、天气



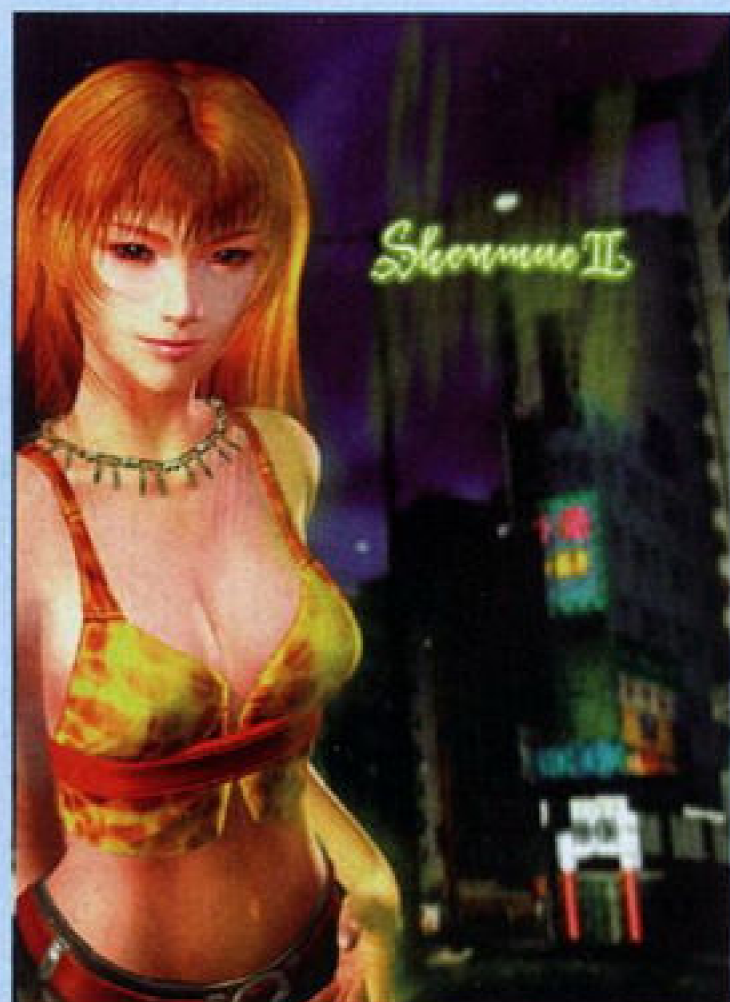




▲为了向人们介绍《莎木》这款划时代的全新游戏，世嘉特别制作了一段叫做"什么是莎木？"的影像，DC代言人汤川英一在其中以CG形象登场。

变幻、四季交替等效果确实像斯托勒所说的一样震惊了世界，当时世嘉也在官网上放出了游戏的预览短片，各游戏论坛成为了《莎木》的专属讨论区，空前激烈的一场论战爆发，铁杆世嘉迷用满腔热情誓死捍卫《莎木》，而抨击者则用尽恶毒词句诅咒世嘉将葬身于铃木裕挖出来的坟墓，创新的QTE系统被视为莎木的一柄双刃剑。

1993年3月19日，世嘉宣布《莎木》将会分为16个章节，其中仅第一章"横须贺"就投入了30亿日元，续作计划投资20亿日元，项目总预算70亿日元，这个数字当时被各种媒体广为流传，经常被误传为《莎木 一章 横须贺》开发成本70亿日元，更是令人对它充满好奇，甚至被《吉尼斯世界纪录》收录为"史上开发成本最高的游戏"。其实就单作开发成本来说，《莎木 一章 横须贺》比《最终幻想VII》还要少10亿日元。



▲代号为"伯克利计划"时公布的CG动画。

由于索尼在3月份的PS会议中演示了PS2的一个人物表情即时演算DEMO，不甘示弱的AM2也用了一个月的时间专门为《莎木》制作了一个表情即时演算DEMO，于5月份的一个会议中公布，其表情之生动，细节之逼真令人叹为观止。

每一台成功的主机都要有一两个标志性的超级大作，这款游戏必须要有足够的影响力，使其成为一部主机流行起来的起爆剂，FC有《超级马里奥兄弟》、PS有《最终幻想VII》、GB有《俄罗斯方块》，而世嘉希望《莎木》成为DC的起爆剂。在技术方面，《莎木》在当时绝对是令整个游戏业界震惊的巨大突破，无论是在技术还是游戏概念上都有划时代的意义，也证明了DC的强大性能潜力，如果具有足够强的娱乐性，它也许真的可以改变DC的命运，可惜的是，它与很多概念前卫的游戏一样，在"游戏性"这个最大的要点上摔了一跤，也因而把DC和世嘉伤得不轻。

1999年末，大约有三成的日本DC玩家在《莎木》发售首周迫不及待地将它买回家，这样高的首周购买比例是相当惊人的。世嘉显然没有打算初期就收回《莎木》的投资，按照IGN网站的估算，以当时DC在日本的保有量，大约每个玩家要买两套《莎木》才能收回开发和宣传费用。世嘉希望《莎木》能够像《最终幻想VII》一样，让越来越多的玩家为了它而购买主机，在今后至少一年的时间里保持软硬件的共同热销。然而世嘉却发现游戏发售的一个月后，销售势头几乎就完全停滞了，DC的销量也没有出现明显起色。人们在赞叹《莎木》惊人写实度



的同时，也在抱怨过于生活化的平淡氛围使其娱乐性大打折扣。过于迟缓的游戏节奏是最令人抱怨的地方，大量时间浪费在街上闲逛，剧情的推进非常缓慢，而且由于过于注重细节，每个房间内都有大量无关紧要的小物品，又没有相应的数据智能读取系统，进出房间时都要读取大量贴图数据，导致进出一次房间的读盘等待时间就达到了将近30秒，更是考验玩家的忍耐力。

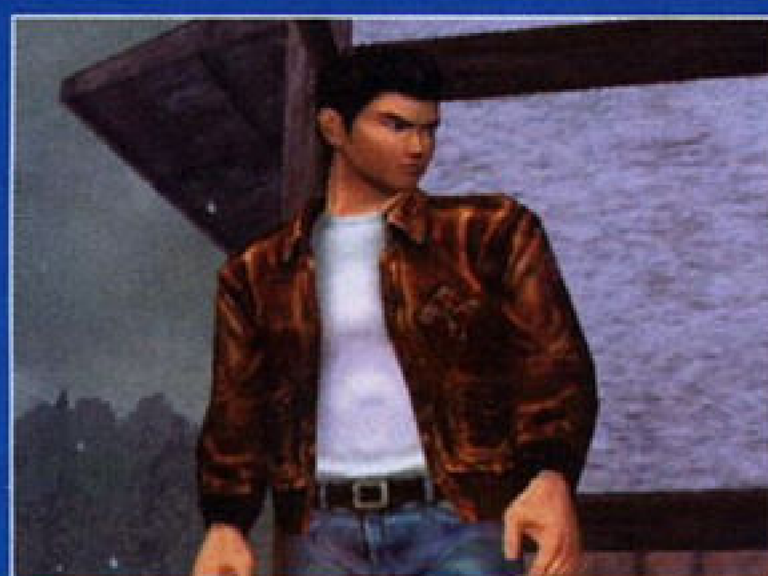
《莎木》的最终全球累计销量为120万套，以DC的保有量来说，这个成绩已经非常出色，但这其实主要是因为游戏引发的空前话题性以及世嘉的庞大宣传攻势换来的成果，由于游戏本身毁誉参半，失望者不在少数，续作销量大幅度缩水到前作的五分之一，续作开发计划就此搁浅，原定的16章剧情只完成了6章。《莎木》没能救活DC，反而因为吸走了大量的资金而加速了它的死亡。

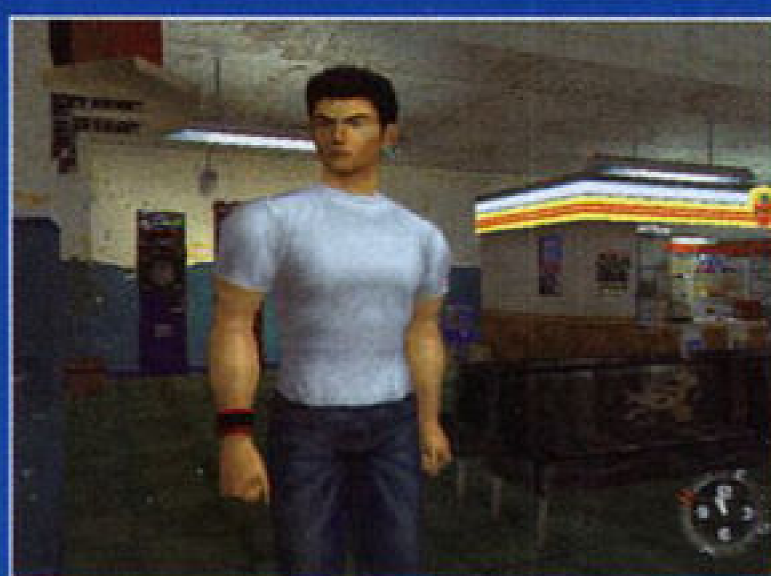
作为"沙箱式"自由型游戏的先驱，《莎木》设计理念的高瞻远瞩获得了一致的肯定，号称"游戏奥斯卡"的互动艺术与科技学院奖为其授予了"2000年度革新大奖"。然而这种级别的大作世嘉还是初次尝试，即便是铃木裕这样的传奇制作人，也因为平常制作的大多是短小精干的街机游戏而缺乏超大作的管理经验，面对如此庞大而又从未有人摸索过的工程，难免有考虑不周之处，最终《莎木》就像世嘉众多领先于时代的主机一样，成为技术摸索的牺牲品。之后《横行霸道III》继承了"沙箱式"概念，以自由犯罪的乐趣取代了过于生活化的自由理念，成为PS2时代最具标志性的游戏之一，如此说来，世嘉以"沙箱式"游戏作为128位机时代的主推游戏类型确实是有着惊人的预见性。

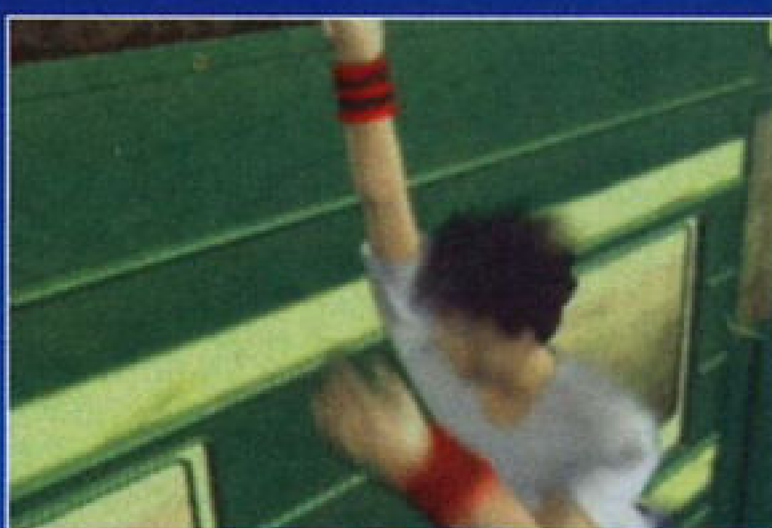
结城晶与芭月凉

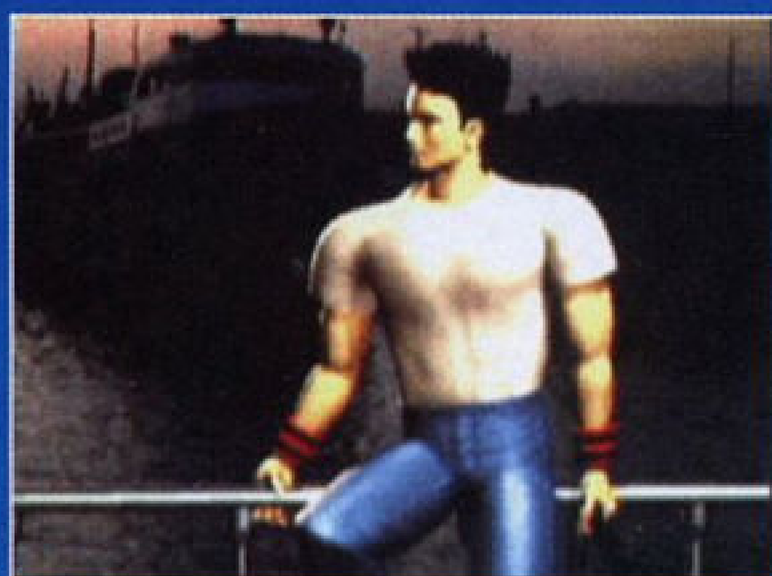
从众多迹象可以看出，芭月凉的原型就是《VR战士》的结城晶。首先是在造型上，《VR战士2》中结城晶背着个大袋子的CG图就与芭月凉背着行李的造型很像，而结城晶坐在船头栏杆上的形象又让人想到了《莎木》的结尾，在《莎木》还是以"伯克利进化"为代号时，芭月凉的护腕更是与结城晶一模一样。当《莎木》从土星版转移为DC，在初期使用的依然是土星版的建模，但画面进行了改良，可以看到护腕只剩一个了，其实在这个时候，还是可以看到很明显的结城晶的影子。

在背景设定上也可以找到二者的共通之处，结城晶出生于1968年，到了《莎木》时代设定所处的1986年时正好是18岁，这与芭月凉的年龄正好相同，这就更加证明了在铃木裕的最初规划中，是准备将《莎木》作为《VR战士》的前传。


▲芭月凉的最终造型。


▲《莎木》刚刚从SS进化为DC版时的芭月凉。


▲《伯克利计划》中的芭月凉。

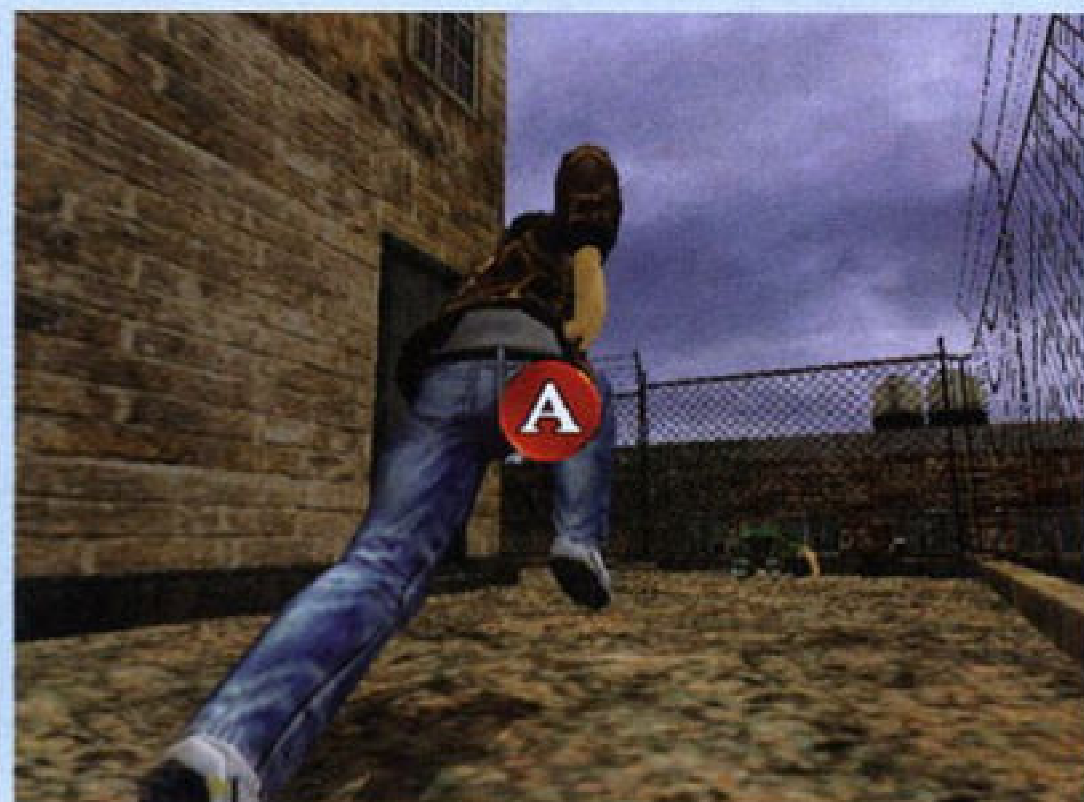

◀坐在船头栏杆上的结城晶。


▲《VR战士2》宣传海报中的结城晶。

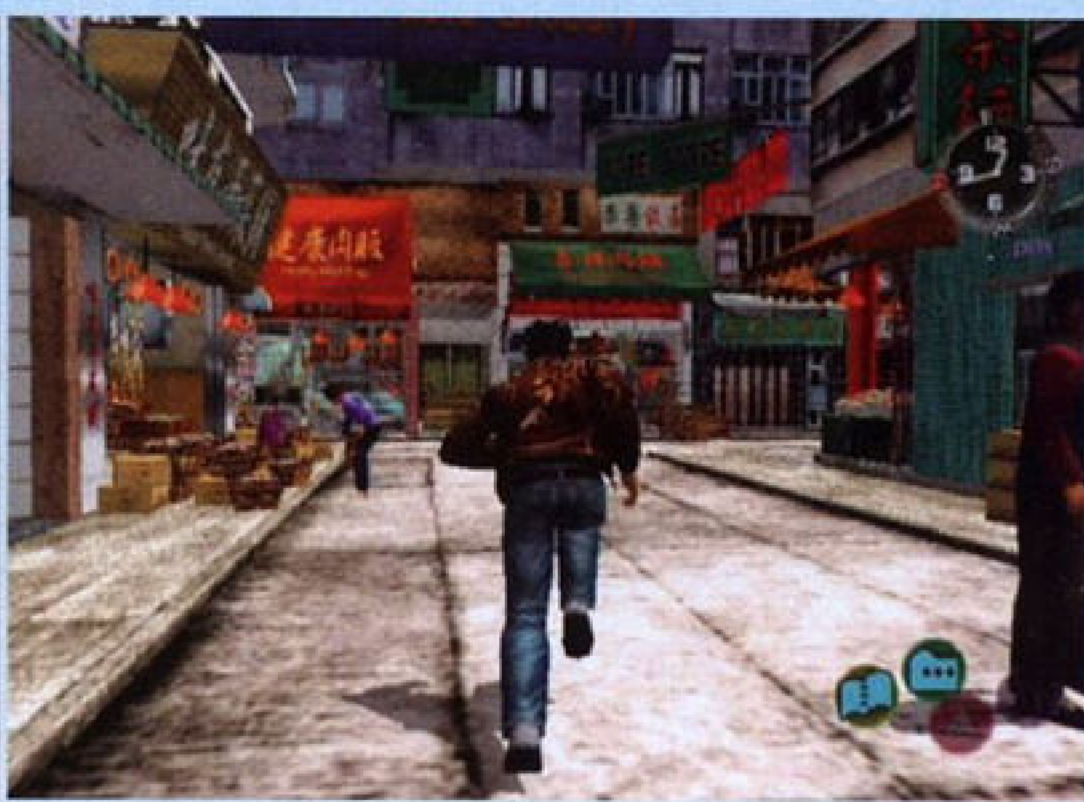
莎木的创新概念

《莎木》的游戏类型自称是"Full Reactive Eyes Entertainment"，要把它生生翻译成中文是完全没有必要的，因为谁都知道这只是为了凑出"FREE"这四个字母而硬生生选出来的四个单词。"FREE"这种游戏类型如今早已随着《GTA》而风靡全球，但在当时还是相当新鲜的，可以在一个高度逼真的世界中自由自在地做任何事，这是世嘉提出的宣传口号，而事实上玩家确实可以在芭月凉的家中翻箱倒柜，可以在街机厅里玩《太空哈利》，可以玩斯诺克和飞镖，可以到仓库区开铲车挣钱，可以来一场摩托车大赛……《莎木》的自由度超越了以往的任何一款游戏，它的设计理念可以说是超越了时代。

除了自由的游戏概念外，《莎木》另一个对后世影响深远的发明就是"QTE"(Quick Time Event)，通过屏幕按键提示的方式让以往玩家只能干看的事件演出部分也具备了互动性，并根据玩家的操作而影响事件的发展。这种系统的好处是可以摆脱通常游戏中既定动作的约束，实现无穷的动作可能性，因而在此后的《生化危机4》和《战神》等旷世名作中被发扬光大。





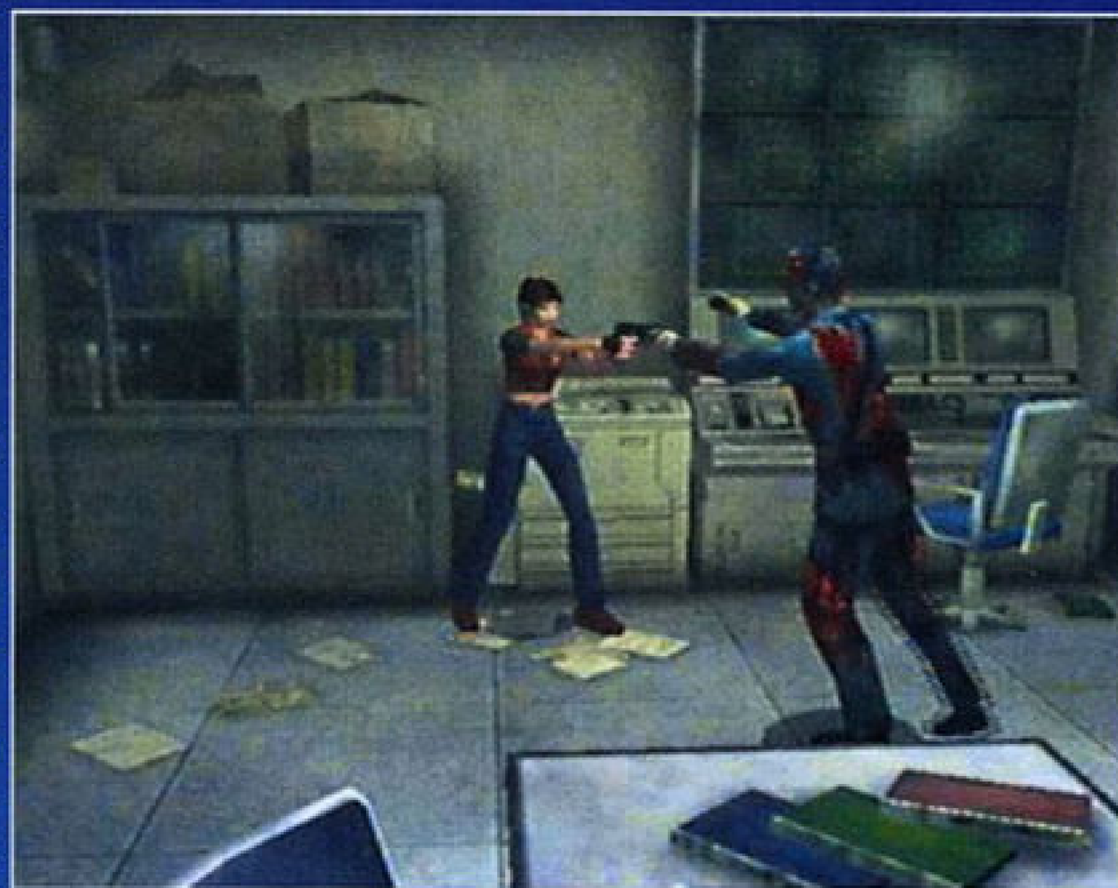


DC最高销量第三方大作：《生化危机 代号：维罗尼卡》

1998年《生化危机2》获得了空前的成功，"《生化危机》系列"正式取代了《街头霸王》，成为Capcom最重要的游戏系列。虽然《生化》的辉煌完全是以PS为依托，但Capcom社长辻本宪三却在这时宣布要走跨平台发展之路，同时与任天堂和世嘉积极商讨"《生化危机》系列"的跨平台事宜。由于当初MD版的《街头霸王II》取得了相当大的成功，Capcom与世嘉之间关系相当甜蜜，据称PS的《生化危机3》原本只是打算在SS上推出的一款外传作品，但SS退出市场，该作被转到了PS上，并被赋予系列正统作的身份，而原打算在PS上推出的正统第三作被转移到DC上，成为了《生化危机 代号：维罗尼卡》。

世嘉与Capcom的合作时间不短，过去也曾在《超级街头霸王II》的家用机独占权争夺一事中被这株墙头草摆过一道，但为了给DC创造足够强大的第三方游戏阵容，面对《生化2》之后风光无限的Capcom，世嘉还是抱以最高的热情，为了取得《生化危机》新作的DC独占权，世嘉提出由其全权负责游戏开发费用，而且不会占用Capcom过多的人力资源，游戏的实际开发交给了世嘉于1997年收购的Nex Entertainment(又称Nextech)公司。这是一家日本的游戏代工公司，曾开发了SS版《生化危机》，而Capcom方面仅派出二线制作人加藤弘喜担任导演，主力团队仍在开发PS的《生化危机3》。

Nextech公司在开发《维罗尼卡》中的出色表现有目共睹，作为一家名不见经传的小型代工厂，能够对DC的性能把握得炉火纯清，将全3D的场景做到与PS的静态CG贴图背景同样的水准，几乎超过了Capcom本社的实力，在1998年秋季的世嘉战略会议中首次公开时引起轰动。游戏发售时间被制定为PS2发售的一个月前，显然是世嘉用来狙击PS2的战略级超大作。可惜的是，市场对于PS2的信心之强是世嘉与Capcom都没有料到的，用《维罗尼卡》狙击PS2被讥讽为蚍蜉撼大树。该作首周销量不到40万套，PS2发售后就完全卖不动了，最终在日本只卖了51万套，比起《生化2》首周130万、最终210万的成绩相差太远，也没有达到Capcom预计的60万套目标，于是就有了后来出在PS2上的"完全版"，最终DC版全球销量114万套，PS2版销量140万套，Capcom虽然遭到DC玩家的痛骂，但从商业利益的角度来说，这确实无可厚非的举动。



作为DC上全球媒体评分排名第三的游戏，《维罗尼卡》确实是一款诚意之作，15亿日元的开发费用表现了世嘉与Capcom对它的厚望，Nextech也超水平完成了任务，画面质量就当时而言几乎是无可挑剔的，想必很多玩家都会感觉它的实际画面比CG更精彩。剧情方面由于原本是作为正统续作开发的，因此自然不会令人失望，游戏中处处充满意外。但这毕竟不是Capcom第四开发部的正统之作，Nextech尽最大努力保持了原作的框架，却不敢做出任何革命性的创新，画面质量虽然有质的飞跃，游戏性却没有因而得到提升，系列笨拙的"坦克式"操作比以往更显笨拙，游戏后期部分显得过于仓促，有赶工嫌疑。不管怎样，作为DC上销量排名第五的游戏，《维罗尼卡》没有辜负DC玩家的期待，虽然专程为它而购买DC的玩家难免会产生受骗的感觉，但至少在2000年里，还没有哪一款PS2游戏能与它相提并论！

精英集结——DC的格斗游戏

世嘉的主机从来就离不开格斗游戏，这种游戏类型在世嘉的家用机历史上一直扮演着支柱型角色，MD时代的中坚是《致命格斗》和《街头霸王II》，SS时代初期完全依靠《VR战士》支撑，后期则是凭借《格斗之王》等众多高质量街机移植2D格斗游戏使其在与PS的竞争中赢回了一点尊严，而在DC时代，高质量的格斗游戏又一次让世嘉扬眉吐气，而且还诞生了一款有史以来综合评价最高的格斗游戏传世之作！

DC最高评价神作：《灵魂能力》

当Namco宣布加盟DC时，曾经成为日本游戏业界最令人意外的头条新闻，不仅是因为Namco是SCE最忠实的盟友之一，更是因为它在街机市场上已经与世嘉争斗了十几年，尤其是在3D技术的竞争上已经达到了白热化的状态。而为了DC，Namco却将它代表着当时最高3D技术的街机格斗游戏巨作毫无保留地献给了世嘉。



《灵魂能力》是DC上获评价最高的游戏，根据Gamerankings.com的统计其平均得分为96.259，在所有游戏的历史总排名中位列第7，超越了排名第10的《铁拳3》，成为有史以来评价最高的格斗游戏，也是目前为止《FAMI通》杂志评出的惟一一款满分格斗游戏。它是少有的家用机版完全超越街机原作的游戏之一，新游戏模式、新角色、调整游戏平衡性等Namco移植游戏惯有的新增内容自然是少不了，画面的提升程度也非常明显，游戏刚发售时被公认为有史以来画面最出色的作品(没有之一)。由于街机原版使用的是基于PS架构的System12基板，没有选择PS2却成为DC的独占游戏，这原本就已经很令人惊讶，Namco竟然只用了短短几个月的时间就在DC上做出了一个画面远超过原作的移植版，这实在是令人难以置信的奇迹，玩家与业界无不为之叹服，这也更加证明了DC游戏开发环境的优越性。

《灵魂能力》原本只是Namco的一款二线游戏，原先的构想是在PS2发售前的空窗期里利用DC先赚些奶粉钱，再用这些钱开发PS2游戏。然而《灵魂能力》在全球范围内获得了Namco完全不敢想像的狂热好评，先是在日本国内成为《FAMI通》历史上的第二款满分游戏，之后再美国又相继获得了IGN、Gamespot、《EGM》等权威游戏媒体的大满贯，在媒体的带动下，《灵魂能力》销量顺利突破100万套。

《死或生2》：Tecmo的诡计

Tecmo与世嘉在街机市场上长期合作，Tecmo曾依靠Model2基板的强大性能为《死或生》设计了3D乳摇效果，因而轰动一时，后来的家用机移植版也是以SS为主力，因此续作对应NAOMI基板和DC可谓水到渠成。

1999年2月在日本街机展中首次公开的《死或生2》影像让在场观众们直掉下巴，不仅女性斗士们更加唯美动人、乳摇更加令人心旌荡漾，新增的舞台多层设定也让战斗的视觉冲击力大大提升，在3D格斗类游戏中是一个伟大的创举，鉴于Tecmo宣布该作使用了NAOMI基板，因此DC玩家已经将其视为囊中之物。事实上世嘉确实取得了《死或生2》家用机版的独占权——然而却被Tecmo利用合同漏洞摆了一道。



在世嘉与Tecmo所签的合同中规定：世嘉向Tecmo提供权利金优惠，从而让DC享有《死或生2》家用机版的半年独占权，但是仅限北美地区。但狡猾的Tecmo打破了以往日版游戏先出的惯例，于2000年2月末在美国率先推出了DC版《死或生2》，当时距离美版PS2发售还有8个月——也就是说所谓的半年独占成为了一纸空文，Tecmo依然可以在PS2北美首发时第一时间推出《死或生2》。而在日本，PS2版《死或生2》率先于2000年3月30日发售，DC版却延到了9月份，据说Tecmo还因为PS2日版的半年独占而从索尼那里又获得了一笔额外的好处。在《死或生2》的这起独占事件中，Tecmo与索尼各有所得，唯独世嘉当了冤大头。

《VR战士3tb》：转籍的遗憾

1996年对应Model3基板的《VR战士3》在街机上推出，一年后又出了一个组队战斗的《VR战士3tb》，这段时间里世嘉多次声明将推出该作的SS移植版。《VR战士3tb》的开发由AM2亲自操刀，目标是将SS性能推向极限，然而在游戏开发过程中，世嘉高层已经决定放弃SS，正在进行的多个SS游戏项目悉数转移为DC，希望能借此最快地为DC准备好充足的游戏阵容。然而当时AM2已全力投身于《莎木》的开发，无法再抽掉人手重新制作DC版《VR战士3tb》，于是世嘉将移植工作外包给元气公司。



元气按照世嘉的要求，在DC首发之前完成了《VR战士3tb》的移植，但由于其技术力不足，DC版《VR战士3tb》的画面并未给人以惊艳之感，虽然它顺利成为日版DC首发时最畅销的游戏之一，却也遭到系列玩家的不满，认为世嘉为赶时间推出了个半成品。在美国，《VR战士3tb》的发售时间比《灵魂能力》还晚，已经接受了DC最强画面洗礼的美国玩家们对明显低一个档次的《VR战士3tb》更加不买账，而错过了这个最大的市场，《VR战士3tb》最终没能再现前两作的辉煌，成为系列正统作品中销量最低的一作(37万套)。

《能量宝石》：格斗游戏新面貌

1999年初，N64的《任天堂全明星大乱斗》和DC的《能量宝石》一前一后地推出，让乱斗类游戏风靡一时。由于N64在国内凤毛麟角，多数国内玩家对乱斗类游戏的认识想必都是从《能量宝石》开始的。《能量宝石》是DC最具标志性的游戏系列之一，将格斗游戏与动作游戏结合，绝对是多人同乐的模范型游戏，游戏中不乏超华丽的必杀技，同时又可以任意使用场景中的各种物体，得到三颗能量宝石后还可以变身为超强形态，让玩家在对战过程中紧张十足乐趣无限，因而在当时成为了话题之作，Capcom还为它推出了一部动画版，总共26集。



DC最高销量巨作：《索尼克大冒险》



与MD一样，DC上销量最高的游戏依然是依靠索尼克的大名。作为世嘉的标志性角色，索尼克虽然没有马里奥那样的号召力，但品牌价值同样不凡。《索尼克大冒险》销量高达242万套，是DC上惟一一款销量突破200万的游戏。正如《超级马里奥64》制定了平台动作游戏在3D时代的规范，《索尼克大冒险》将系列所强调的速度感完美转移到3D世界，真正诠释了音速级别的游戏节奏，同时又可以让反应能力不算太快的普通玩家也能轻松掌控不可思议的极限速度，成为DC初期展现机能实力的标志之作。

《索尼克大冒险》最初的开发代号为“索尼克RPG”，这表明它的初期开发方向与后来是完全不同的。我们要感激中裕司中途变更了开发方向，在加入一些冒险元素的同时，保留了系列赖以生存的流畅速度感。全3D化的场景让开发者可以将各种精彩的镜头角度呈现在玩家面前，呈现出更强的速度感，为增强紧张刺激的感觉，场景中还加入了各种大魄力的元素，例如在背后紧追不舍的大卡车和鲨鱼，又或者是巨大的龙卷风，辅以恰到好处的镜头切换，带来令人头皮发麻的刺激感受，能够在主机首发初期就推出如此高质量的作品，并且充分发挥主机潜能，世嘉的游戏开发实力令人不得不为之折服。

在2001年6月，DC退出市场后，世嘉仍然非常负责地为玩家推出了《索尼克大冒险2》。在这款游戏中，世嘉与Soap Shoe的厂商合作推广这种运动鞋，不仅索尼克穿上了这种鞋，游戏中出现了大量的相关广告牌。作为庆祝系列诞生十周年的作品，《索尼克大冒险2》加入了Shadow和蝙蝠Rouge，蛋头博士也成为可操作角色。游戏内容比前作丰富了不少，还加入了《索尼克》原作中的经典关卡“Green Hill”的3D版作为隐藏要素，双人模式的加入让它的重玩价值大大提高。但由于此时DC已经退出市场，该作并未造成多大反响，销量未能突破百万，反而后来在NGC上推出的移植版本虽遭到恶评，却大获成功，仅在北美的销量就达到了144万套，成为NGC上销量最高的第三方游戏之一。

纵情驰骋——DC的赛车天堂

格斗游戏与赛车游戏是上世纪90年代世嘉在街机市场上的两大支柱，各种造价高昂的大型仿真式赛车游戏筐体在街机厅中风靡一时，赛车游戏的画面也被不断推向极限。以世嘉丰富的街机赛车游戏为依托，DC成为赛车游戏的天堂，在2001年《GT赛车3》诞生之前，DC都可算是赛车游戏玩家的首选，无论是拟真型专业赛车游戏、越野赛车游戏还是各种具有突破意义的创新型赛车游戏，DC都有令人怀念的代表作。恐怕大多数人都不知道，在DC游戏的销量榜中，排名第二的正是一款赛车游戏。

超级黑马：《疯狂出租车》

DC销量最高的游戏是《索尼克大冒险》，那么排名第二的游戏是什么？《莎木》还是《生化危机 代号：维罗尼卡》？答案是：《疯狂出租车》！这想必是包括世嘉在内的所有人都始料未及的结果吧！

《疯狂出租车》的全球累计销量为181万，其中北美销量达112万，可以说小口久雄之所以能够成为日后世嘉的社长，与其率领的Hitmaker所创造的《疯狂出租车》不无关系。《疯狂出租车》最初于1999年在NAOMI基板上推出，虽然是由日本的游戏工作室开发，它却在骨子里透着美式的狂野，无论是火爆的音乐、流畅的节奏还是疯狂的概念，都完全契合美国的潮流文化。《疯狂出租车》不能算是一款正统的赛车游戏，除了时间与速度这两个要素之外，它与一般的赛车游戏没有任何共通点。玩家可以在城市街头随便拉个乘客，在规定时间内抵达目的地即可获得报酬，剩余的时间越多，得到的报酬越高，也可以有更多的时间多拉几个乘客，而中途如果做出各种玩命特技，还可以获得额外的小费。这种设计概念的目的是在有限时间内带给玩家最刺激的感受，无疑是针对街机特点而设计的作品，街机版推出后获得了小规模的成功，世嘉万万没有料到，DC版推出后竟在美国引起轰动。

《疯狂出租车》的DC版原本只是一款二线游戏，世嘉也没有给予太多的宣传，但是它的刺激快感在北美的青少年中被广为传播，据说这也是因为它与当时的流行文化非常搭调。IGN为它打出了9.6分的高评价，全球媒体平均得分为90分。甚至连游戏中出现的必胜客、肯德基等广告都获得玩家的赞许，认为其提高了游戏的真实性。



极致拟真：《法拉利355挑战赛》



《GT赛车》诞生10年后索尼才获得了法拉利的授权，而世嘉早在1999年就推出了这款《法拉利355挑战赛》。这款由铃木裕监制、AM2开发的赛车游戏在当时可以说是做到了极致的拟真感，街机版采用3个大屏幕实现全景视野。DC移植版达到了当时赛车游戏画面的顶点，铃木裕本人就是一个法拉利狂热爱好者，他用自己的法拉利355为样本，采集各方面数据，将法拉利355的驾驶感觉忠实呈现，而且还成为了最早实现网络比赛的赛车游戏之一。

名作起点：《MSR》



《Metropolis Street Racer》（大都会街头赛车，简称《MSR》）这款游戏可能很多人都没有听过，但它的开发商你一定不会陌生，它就是：Bizarre Creations。事实上后来让该公司大红大紫的“《世界街头赛车》系列”就可以说是《MSR》的续作，标志性的“Kudos”（荣誉值）系统就是由《MSR》率先提出，游戏中逼真再现了伦敦、东京、旧金山等著名国际都市，还加入了类似于《GTA》的电台系统，总共可以接收到9个电台，游戏中还实现了赛车游戏中较为罕见的昼夜循环系统，并且利用DC的内置时钟，让游戏中的时间与现实同步，比如在上午8点于英国玩这款游戏时，其中的旧金山赛道将全部为夜景。《MSR》是一个博大精深的赛车游戏，赛道数量达262条，且逼真度令人赞叹。

无奈的叹息——匮乏的RPG类型

RPG类游戏是否强盛决定了能否在日本市场取得胜利，这是从FC时代起就已经屡次获得实践检验的铁则，但在世嘉掌握重权的大多是出身自街机领域，对RPG的重要性始终缺乏认识，甚至曾发表："世嘉不需要RPG"这样的荒谬言论，这成为世嘉在日本屡屡受挫的主要原因之一。世嘉内部也曾出现要"重视RPG"的声音，但投入最多成本的"VR战士RPG"最后还是被铃木裕做成了《莎木》这款完全脱离RPG的新类型游戏。世嘉认为RPG是一种不划算的投资，因为制作一款RPG的预算足够开发三四款其他类型的游戏，而第三方又缺乏足够的信心为DC开发这种昂贵的游戏类型，因此DC继承了MD和SS的缺陷，又一次败在了RPG类型之上。



气势磅礴的二线RPG——《永恒的阿卡迪亚》

DC上媒体评价最高、最具传奇色彩的RPG就是这款《永恒的阿卡迪亚》，虽然世嘉从未透露该作的开发成本，不过根据其地图设计师金泽浩隆回忆，世嘉为它投入的预算足可以用"奢侈"来行动，在后来的好几年内世嘉都没有再做过如此大规模的游戏项目。

《永恒的阿卡迪亚》从1997年冬季就已经开始投入开发，负责制作的Overworks拼尽了全力，希望将其打造为DC的《最终幻想》。游戏的世界观架构气势磅礴，当你驾驶着飞空船在巨大的空中世界自由翱翔，放眼望去，到处都是空中浮岛，任何一位喜欢RPG的玩家想必都会被点燃冒险激情吧！《永恒的阿卡迪亚》无疑具备了RPG大作必不可少的史诗感，即时演算的游戏场景瑰丽而充满幻想色彩，但缺乏RPG制作经验的世嘉还是没能把握住《最终幻想》那种真正的大作感觉。游戏的预算虽高，却不愿花钱制作华丽的CG动画，世嘉的说法是用即时演算的剧情表现DC的性能实力，然而实际效果并不理想，缺乏真正的大场面，给人一种小家子气的感觉，难以吸引那种自《最终幻想VII》以来追求视觉刺激的RPG玩家。另外游戏中遇敌频率太高，有利用战斗拖长游戏时间的嫌疑，而且切入战斗画面的读盘时间长达10秒，频繁的战斗简直是在考验玩家的耐性。最后，这款投入巨额预算开发的游戏制作完成时，世嘉的资金已捉襟见肘，被定义为"超大作"的《永恒的阿卡迪亚》却没有超大作的宣传待遇，导致其在日本的销量只有9万套，巨额的投资血本无归，更无法改变DC RPG不足的局面。

再掀RPG战斗革命：《格兰蒂亚II》


(C)2000 GAME ARTS

在世嘉的RPG征途中，GameArts一直扮演着重要角色，从号称"感动百万人"的《露娜》，到试图挑战《最终幻想VII》的《格兰蒂亚》，GameArts的作品虽然入不了白金级别，但一直在打动无数玩家，铁杆支持者的数量甚为可观。《格兰蒂亚》作为最早的经典全3D化RPG之一，无论在人物刻画还是战斗系统上都大受好评，但由于机能限制，其全3D的画面比起当时流行的CG背景大为逊色，缺乏视觉美感。而在《格兰蒂亚II》中，机能的进化让全3D的场景也有2D般的精美感受，在PS2同样奇缺RPG之时，DC率先让日本玩家感受到次世代RPG的风采。

战斗是"《格兰蒂亚》系列"最大的长处，《格兰蒂亚II》的战斗系统对前作进行改良，紧张感与战略性并重，堪称是日系RPG中最经典的战斗系统之一，至今仍被《仙剑奇侠传》等众多台湾产RPG沿用。但除了战斗系统外，《格兰蒂亚II》真正强势的地方不多，除了开场中对于万年前神魔大战的背景描述外，整个游戏给人的感觉是不够大气，缺乏名家大作的史诗感。以二线RPG为衡量标准的话，《格兰蒂亚II》绝对是经典，但若以《最终幻想》为参照标准，则是完全无法拿上台面。游戏的最终销量为20万套，比《永恒的阿卡迪亚》高一倍，但依旧是血本无归。

樱大战——逝去的轰华绚烂

SS末期最令人回味隽永的游戏当属《樱大战2》，那一年，真宫寺樱当属日本曝光度最高的游戏角色之一，面向DC的续作也早已投入开发，并于1998年的东京游戏展中迫不及待地公布。广井王子希望这一作能够成为系列的一次全新突破，在剧本设定上参考了森鸥外的小说《舞姬》。游戏开发过程中经过了几度变更，发售日不断推后，最后一次延期是将发售日从2000年10月延到了2001年3月——也就是说，耗时3年制作的《樱大战3》直到DC宣布退出市场时也没来得及发售，无论它多么的"轰华绚烂"，也只能为逝去的DC献上一场华丽的葬礼。

由于之前在DC上推出的一二两代重制版进化程度不高，《樱大战3》大胆采用全新CG技术，光是Production I.G制作的片头动画据说成本就达到了数亿日元，游戏的2DCG画面之精美达到了当时的顶尖水平。游戏系统也有不少新意，比如"类比LIPS"系统能够感应类比摇杆的按压力度，将其判断为玩家做出选择时的心理坚定程度。ARMS战斗系统和攻击范围的设定令战略性大增。但本作抛弃了在系列FANS中人气超高的真宫寺樱等经典角色，启用巴黎华击团的一批全新角色，此举遭到众多铁杆拥趸的非议，虽说前作角色在后期仍会加入，但围绕新角色的宣传阶段已经让众多系列玩家大为扫兴，流失了不少的潜在玩家。《樱大战3》的销量为34万套，远远没有达到世嘉的预期，连周边销售额都远远不及以往。

由于《樱大战3》的进度大大延后，原先规划的《樱大战4》成为一座"烂尾楼"，游戏投入开发时，世嘉已经放弃了DC，广井王子只能将开发原案缩减，过去系列作至少2年的开发周期被缩短为10个月，匆匆忙忙地完成了游戏制作。不过由于帝国华击团与巴黎华击团的联袂出演，再加上被作为系列的完结篇进行宣传，因此FANS的热情被再度唤醒，游戏销量得以保持在29万套的水平。



家用机MMORPG鼻祖——《梦幻之星Online》

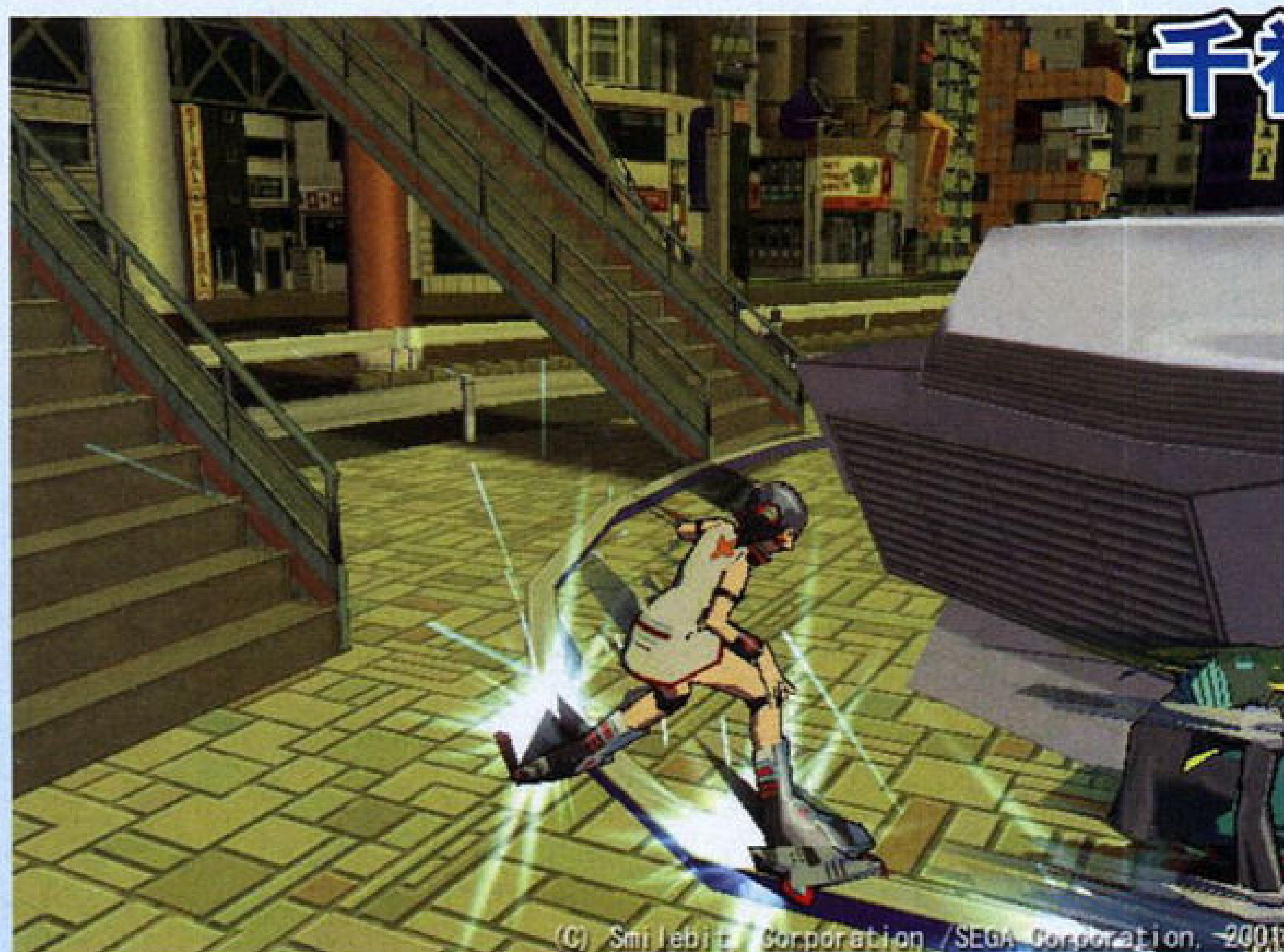
上世纪90年代末期，在互联网概念最兴盛的时期，网络成为CSK集团最重要的投资领域，DC就是在这样的时代背景下成为一部具有完善网络功能的主机。2000年后，DC身处困境之时，网络曾被CSK视为拯救DC的最终药方，为之投入了数亿美元的资金。在世嘉的网络计划中，最成功的结晶就是《梦幻之星Online》。

2000年末《梦幻之星Online》发售时，世嘉最高层其实已经决定放弃DC，但网络计划并未因此放弃。当时3D MMORPG在PC上也只不过是刚刚崛起，对于家用机玩家来说更是十分新奇的概念，能够与好友一起在线做任务的特性非常诱人，更何况它的画面也远超过了PC上流行的《无尽的任务》。在网络普及度很低、主机用户基数不高的当时，《梦幻之星Online》能够获得30万用户、最高同时在线人数达2.6万人，这是足以令世嘉骄傲的成绩，甚至超过了后来PS2版的《最终幻想XI》。

《梦幻之星Online》只用小小的56K Modem就完美解决了网络问题，很少出现拖慢，这可说是一个技术奇迹，而且在聊天中还可以使用各种生动的表情。作为最早让家用机玩家感受到网络乐趣的MMORPG，《梦幻之星Online》对后世影响深远，《怪物猎人》的制作人就曾经表示参考了本作的游戏系统。鉴于它所做出的突出贡献，CESA于2001年向其颁发了“日本游戏大奖”的最高奖项。



千禧的遗产——世嘉的体育游戏



1999年的一个夜晚，当过体育老师、卖过锐步球鞋的彼得·摩尔与一群智囊团聚在一起讨论他们的新品牌。由于EA拒绝支持DC，而要吸引欧美玩家，没有体育游戏不行，因此世嘉决定打造自己的体育游戏品牌。这个夜里，美国世嘉的高层们集思广益，为他们的体育游戏新品牌想了很多名字，但总觉得不够响亮，最后彼得·摩尔提出了“2K”这个名字，因为新千年即将到来……于是2K Sports就此诞生，它是世嘉为新千年留下的巨大财富与宝贵遗产。

DC能够在美国热卖，即便是PS2推出后，依然获得媒体与铁杆玩家的强力声援，最主要的原因之一就是有2K Sports这座靠山。在彼得·摩尔的游说下，ESPN为该系列提供授权支持，使其成为EA Sports最强有力的竞争对手，而且在口碑上一直是超越EA Sports。在这一系列游戏中，最成功的当属1999年推出的《NFL 2K》，它在E3 1999中首次亮相后就成为人们的关注焦点，发售后大获好评，销量突破120万套，在DC游戏历史销量版中排名第三。一年后发售的续作依然保持109万套的销量，而且该作是最早实现网战功能的橄榄球游戏，对于世嘉网路服务的贡献远远超过《梦幻之星Online》，在当时红极一时，媒体平均打分高达94.5分，在所有DC游戏中得分仅次于《灵魂能力》。

2001年后，世嘉放弃了DC，2K Sports成为跨平台游戏，与EA Sports之间的竞争进入白热化状态，彼得·摩尔充满攻击性的市场战略曾令EA节节败退，2K Sports成为世嘉最宝贵的财富。可惜的是，彼得·摩尔跳槽到微软后，2K Sports群龙无首，陷入了一段低迷时期，最后被世嘉以2400万美元贱价卖给了Take Two。比起它本身巨大的品牌价值，这个价格简直相当于白送。

除了2K Sports外，各种极限运动题材的游戏也是DC的一大卖点。Activision的“《托尼滑板》系列”当时虽然是以PS为主力，但DC才是画面最好的版本，尤其是《托尼滑板2》反响极其热烈。善于开发体育游戏的世嘉也为DC开发了多种题材的极限运动游戏，其中最著名的当属《街头喷射小子》。溜冰与街头涂鸦的组合正是潮流文化的代言，与DC的目标用户群非常契合，它的另外一个标志是卡通渲染技术。在1999年的东京电玩展中首次公布时，《街头喷射小子》以其革命性的卡通渲染技术引起媒体的强烈关注，这种将3D画面做成2D感觉的崭新技术又一次证明了世嘉在图形技术上勇于探索的创新精神，也让大家看到了DC全新的可能性。《街头喷射小子》虽然销量不高，但以其创新的技术和游戏设计蜚声海内外，拥有一批狂热支持者。2000年它在E3展中获得了“最佳家用机游戏”和“最佳动作游戏”两项重量级大奖，在2001年的游戏开发者大会中获得“视觉艺术大奖”和“游戏创新奖”。

后话：DC的启示

在游戏历史上的众多短命主机中，DC也许是最令人惋惜的一部。它拥有令人惊叹的强大性能与超高性价比，拥有令开发者如沐春风的出色开发环境，拥有众多的高质量游戏，然而却在同时期里性价比极低、画面质量不佳、极为缺乏大作的PS2面前毫无还手之力，玩家们宁愿慢慢等待PS2成熟时期的到来，也不愿立刻投身到已经十分成熟的DC世界。可见消费者预期对于一部主机的前景有着多么重要的意义，世嘉的实力不足与屡屡失败让玩家无法对其产生信心，消费者信心的缺失最终导致这部优秀主机的灭亡。在世嘉退出主机市场后，游戏业成为索尼、微软与任天堂这三位巨人的游戏，如今距DC诞生已有十年，任天堂实力空前，微软通过最丰富的游戏阵容让所有玩家都不愁没游戏可玩，唯独当年将世嘉赶尽杀绝的索尼正面临玩家的信心危机，如果不能尽快推出数量足够多的大作重新恢复市场信心，PS3的前景将岌岌可危。有趣的是，当初死于索尼之手的世嘉如今却成为PS3最忠诚的支持者之一。“商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人”——这才是永远的真理。

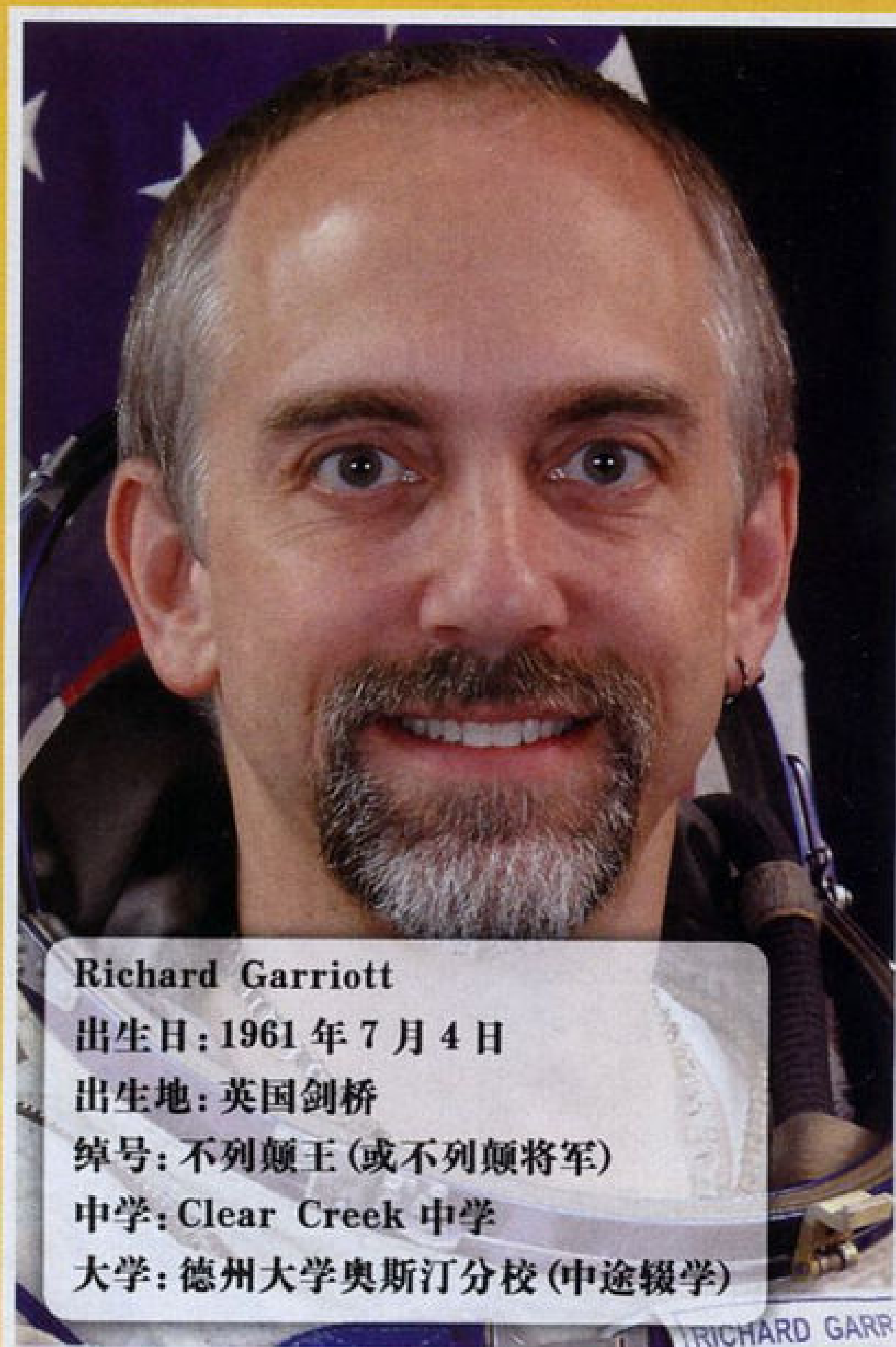
文 藤曦&Delphi 美编 心の永恒

游戏人物 第五回

太空梦想家
理查德·加里奥特

2008年10月12日，人类历史上的第六位自费太空游客升入了太空，他创造了人类历史上父子同登太空的先例，为了这次航行他支付了3000万美元，其中部分为自掏腰包，还有部分为某些企业与协会赞助。此人正是理查德·加里奥特，第一位进入太空的游戏制作人，他携带着人类精英的基因资料，将其永久保存于宇宙空间站，有朝一日若是发生了毁灭世界的灾劫，也许人类可以用这些数据克隆出新人类重建文明。

理查德·加里奥特也许是最具浪漫主义色彩的游戏制作人，他曾斥资2500万美元在德州奥斯汀买了一个占地2.5万平方英尺的山顶庄园，在悬崖边上修建了自己的城堡，从护城河到地道一应俱全，在一个地下密室里还藏有一具古老的棺木，其中躺着一具真人骸骨。理查德将这座庄园取名为“大不列颠庄园”（Britannia Manor）。从此，就像他的绰号“不列颠王”一样，他在现实生活中也过上了中世纪的生活。理查德的爱好大多与魔法和探索有关，他是一个狂热的魔术收藏家，曾在美国魔术师协会杂志《MUM》的封面上出现。在他的庄园中还收藏了恐龙化石、中国长城的砖头、16世纪的捉鬼武器……



Richard Garriott
出生日：1961年7月4日
出生地：英国剑桥
绰号：不列颠王（或不列颠将军）
中学：Clear Creek 中学
大学：德州大学奥斯汀分校（中途辍学）

龙与地下城

理查德·加里奥特躺在俄克拉荷马州立大学宿舍的一个上下铺里，开始考虑他的下一步。他的父母把他带到了这个离家和中学有7个多小时车程的地方，让他参加为期七个星期的暑期电脑班。在过去的很多个暑假里，他已经体验了各种古怪的艺术创造，但他学过的那么一点点编程知识让他无法在计算机中发挥艺术想像力。他躺在床上，踢着被他扔在地上的布袋，一个全新的念头突然泉涌而至……

这个16岁的少年想用他粗浅的编程知识对着计算机瞎鼓捣，不过他不希望就在这上面浪费整个暑假。这是1977年的夏天，在很多国家，人们连计算机这个名词都从未耳闻，理查德的父母却希望他能够赶上这场技术新革命的潮头。在很多人看来，加里奥特一家乃至他们接触的同事与朋友都像是生活在未来世界，他们住在休斯顿郊区，邻居全都是火箭科学家和宇航员，理查德的父亲欧文·加里奥特本人就是一位著名宇航员，是人类太空航行最长时间记录的保持者。1976年，欧文为了带着家人来到加州Palo Alto市，在斯坦福大学参加了一个为期一年的进修项目，就在这一年里，欧文夫妇成为新兴计算机技术的忠实信徒。在Palo Alto中学的高科技教室里，理查德玩遍了每一台计算机，但却不像他父母那样着迷。

加里奥特夫妇决定给儿子收拾行囊，送到俄克拉荷马州立大学，在那里可以与很多其他孩子一起接受更适合其理解水平的少年计算机培训。来到暑期班的第一天，理查德躲在宿舍里睡大觉，直到响起了敲门声。理查德一脸惺忪的表情，耷拉着开了门。几位少年已经站在门外。

“Hi”，一个少年说。

“Hello”，他回答道，虽然被打搅了好梦，他还是希望在这里交一些朋友。

“你说的是Hello？我们这没人说Hello啊。”其中一个男孩皱眉道，“你准是从英国来的，我们就叫你不列颠吧！”

理查德确实是出生在英格兰，但当他还是个婴儿的时候，父母就已经搬到了休斯顿，因此他一点英国口音都没有。理查德不知道对方居然仅靠一句Hello就看出他是英国人，而那少年也永远不会想到，这随口取的绰号日后将终身陪伴着“网游之父”。

少年说：“好吧，不列颠，那么，欢迎你来到暑期班。”

理查德这才意识到这就是暑期班的迎新会兼冠名会，此后在这个小组里，“不列颠”成为他的永久代号。接着理查德加入了迎新会，继续往前，敲开了下一个宿舍们，重复着刚才的一幕，每个人都被取了个绰号，他们走完了男生宿舍，又到了女生宿舍，大家都有了一个新的名字。

那一天剩下的时间是在各种会议中度过的，有关于校规的会议，有关于课程的会议，还有对学校的介绍。会后到食堂里吃饭，理查德发现在一个

小角落里，三五名学生围在一个小桌子边，玩着某种游戏，旁边散落着一些可乐罐和玻巴巴的糖纸。理查德心生好奇，当下凑了上去。理查德本来就想好了在这几个星期的暑期班中，要以做出一款游戏为目标，看起来在坐的诸位可以成为好帮手。

理查德在人群外踱着步子，偶尔站到一个少年身后，伸长脖子往里瞧。男孩前方的桌子上躺着一本书，他缓缓地描述当前的地形与环境，还有一位玩家描述各种动作，比如探索、开门甚至攻击怪物。每隔一轮，就会有人摇骰子用以解决某种冲突。理查德看得大惑不解，他没有看到棋盘，也没有棋子，男孩们一直在说战士、龙、矮人、精灵、魔法之类名词，听起来有点像他在那一年初刚刚读完的一本书——托尔金的《指环王》三部曲。


■充满中世纪色彩的俄克拉荷马州立大学图书馆。

几分钟后，理查德忍不住拍了拍一个少年的肩膀，问他玩的是什么。

"是《龙与地下城》。"少年头也不回地说，"这是一个角色扮演游戏。"

理查德还是不明白，他从未听说过"角色扮演"，他认为这是与戏院里的演出有关的一种概念。理查德站在原地又观察了一会，听着少年们逐渐将游戏的故事铺叙开来，渐渐地也开始跃跃欲试，周围几桌的少年也都被陆续吸引而来。

到了第二天晚上，这群少年在小休息室里开了好几桌，大家彼此讲述龙与骷髅兵和兽人的故事，连女生们也兴致高昂地投入到《龙与地下城》的世界，通过这种纸上战棋游戏，羞涩的男孩女孩们敞开心扉。刚开始大家还觉得有点不好意思，扮演矮人、精灵或魔法师的把戏就像是儿童过家家般令人尴尬，"不列颠"加里奥特也曾数次和几个玩家对视之下尴尬而笑，但当故事逐渐展开，他们渐渐忘我地投入到魔幻世界之中。

在这个花季雨季的年龄里，少男少女们通过《龙与地下城》相识相知，没有了陌生的羞涩，彼此开始吐露心扉，越过了校规中对于异性接触的樊篱。先是一个大学女生将暑期班的一个少女带到了另外一个男生的房间，接着其他少男少女们也开始纷纷行动。学生宿舍楼的另外一半原本是关闭的，一位胆大的少年偷偷撬开了门锁，于是这封闭的另一半宿舍楼成为情侣幽会的场所或者游戏迷们的俱乐部会所。在这场风潮中，理查德也觅得一位暑期班临时女友，他们抢占了一个房间作为他们谈情说爱的地方。这个房间的门上挂了个牌子，上面用血红色的油漆写上血淋淋的"The Crypt"（地穴），在房间里挂着一幅巨大的油画，在油画里，一只沼泽怪物正试图绑架一个半裸的女人。



▲《龙与地下城》对理查德·加里奥特的人生造成了巨大的影响。

这半边宿舍楼不仅仅是少男少女们荒唐戏耍的俱乐部，也是他们研究编程的地方。他们正在学习计算机语言，已经开始初窥FORTRAN语言的门道，他们学习的编程知识很简单，当然没有达到理查德编写游戏所需的技能，但已经展现出巨大的潜力。

计算机同好们互相交流的经历也是宝贵的财富，在那里大家有共同的语言，对于中学生来说，这是他们第一次体验到计算机社区的感觉，与朋友分享自己对于计算机、编程、技术、魔幻和角色扮演游戏的理解。对于理查德来说，这种环境氛围造成了深刻的影响，在七个星期的暑期班结束时已经对新朋友们难分难舍。回忆起那段时光，理查德说："那是一个充满编程与女孩的夏天，是我人生的几个关键时刻之一，在那里发生了很多的第一次……"

在后来的几十年里，这种朋友间思想的碰撞与发现一直在理查德的内心回荡，为他的游戏开发理念与方向建立了基点，计算器、社区与游戏这三个概念开始植根于理查德的思维深处。离开学校的那一刻，他下定决心将这三个概念融合在一起，他立志要使用自己刚刚掌握的计算机知识创造一个地下城世界，他要有《指环王》以及《龙与地下城》的丰富与恐怖，他努力想要在计算机上重现这一段美好的经历，而这将最终熔铸电脑游戏与游戏社区的历史。

"不列颠王"的故事从这里才刚刚开始，他成为现代RPG的奠基者，成为现代MMORPG的生父，成为电脑游戏万神殿中最光辉灿烂的名字之一。无数玩家与程序员社团围绕他的游戏进行完善和拓展，建立起现代电脑游戏的根基。

科学怪人

理查德成长在休斯顿，他的家与约翰逊航天中心仅一墙之隔，NASA的影响在那里无所不在。他的父亲欧文是前斯坦福大学物理学教授兼海军军官，加入了1965年NASA的载人航天飞行计划，于是加里奥特一家很快成为NASA的重点保护对象，禁止与外界的密切接触，只能生活在一个几乎与世隔绝的生活圈里，平常在一起的只有相关工作人员以及两个哥哥（兰迪与罗伯特）、一个妹妹（琳达）以及身为自由艺术家的母亲海伦。1973年欧文在3号太空实验室里待了59天，以双倍的时间长度刷新了人类在太空中居住时间的记录，加里奥特一家更成为美国全国的焦点。

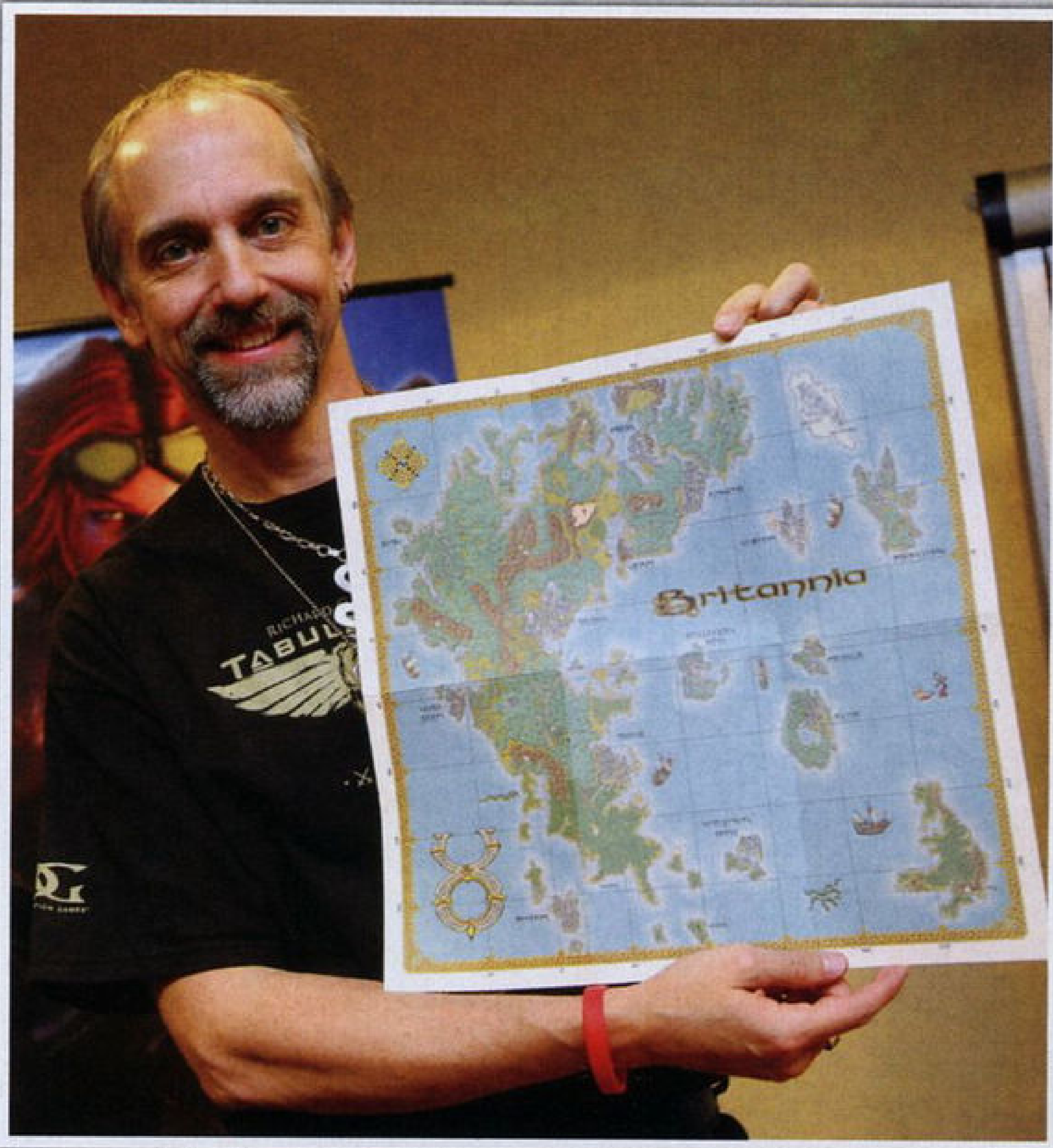
加里奥特一家有着独特的家庭氛围，既是疯狂科学家的实验室，又是超现实主义者的艺术工作室。理查德的父亲体格瘦削，留着两撇小胡子，脸型是棱角分明，平时不苟言笑，他经常会从NASA总部带回来一些昂贵的政府器材，然后在接下来的几天时间里每日每夜地对着这些设备敲敲打打，把它拆得支离破碎，研究其内部构造。当他在深夜里从实验室里出来的时候，通常已经在大脑里形成了能够让全世界惊讶的、最酷的科学研究项目。在上世纪70年代中期，当夜视镜这种设备还没有被发明出来的时候，他就已经做出一种能够在黑暗中辨别人体的装置原型，它成为家里的几个男孩子们最抢手的玩具，他们在夜里戴上它，跑到屋外黑乎乎的草坪上玩起捉迷藏。

一天夜里，欧文戴着一副特制的眼镜，其中配备了一对特质的棱镜，能够让佩戴者看到的世界翻转180度，如果对面有个人伸出右手，看起来就会变成伸出左手，将这种眼镜佩戴一段时间后，会产生思维混乱，就算是扶住楼梯护栏这种最简单的事也完全没法做。欧文用猫来做实验，想要测试大脑需要多长时间才能适应这种视觉混乱问题，但理查德与他的两个哥哥却踊跃充当小白鼠。后来理查德说："它就像魔术一样。在我们家总是会有这种稀奇古怪的东西。"

欧文没有什么时间，也没有太大兴趣与他的这个最小的儿子待在一块。理查德的大哥罗伯特思维缜密，看起来更适合培养成宇航员。不过当理查德与他的父亲一起做研究时，经常会有一些意外惊喜。在理查德高中生涯的末期，两父子曾一起进行一个被他们称为"计算机波形分析"的科研项目，欧文教的是电磁理论与电离层物理学，他向儿子展示了光波与无线电波在空气、水和其他物质中的运动方式。而那时理查德的编程知识已经相当深厚，他在计算机上制作了一个相当精密的无线电波运动模拟程序。这次父子合作的成果让理查德赢得了美国国家科学比赛的大奖，并且在国际大赛中获得四等奖。

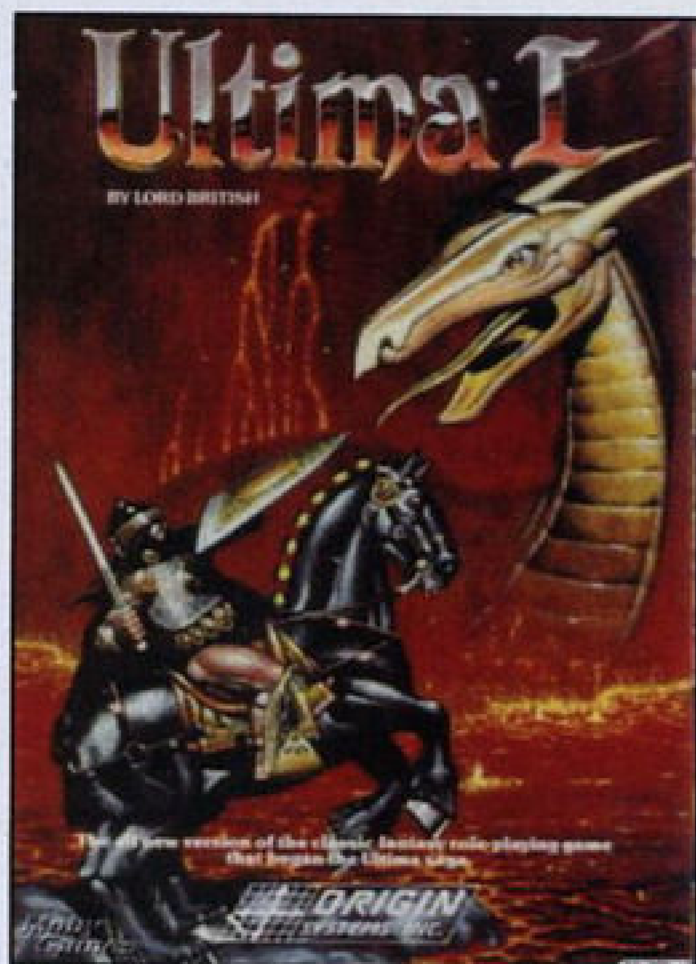
欧文经常向孩子们传授科学知识，但对于自己的经历却很少提及，当儿子们屡屡好奇地提问他在太空中的经历时，欧文总是一言不发。"我父亲从来不会告诉我在太空中的任何事。"好多年后，理查德靠在他办公室的椅背上耸耸肩失望地说，"只有那么一次，他说那就像戴着呼吸器潜水，但他从来不会带有任何情感地说任何事。"


■理查德・加里奥特的父亲欧文・加里奥特。



少年理查德与母亲海伦走得比较近，这位艺术家的爱好广泛，从陶瓷到银器再到油画和抽象画，她的车库工作间收藏了各种艺术品，而且总是向孩子们开放。理查德经常与母亲一起做泥塑，或者自己做一些小型金属设计。这本来只是孩子们的娱乐消遣，但海伦希望孩子们能够真正往艺术的天地发展，教导儿子要完全投身于自己的设计。有一次海伦帮助理查德与罗伯特一起做他们的"童子军"模型，三人决定在后院里建造一架飞机，先从小处开始建造骨架，然后进行镶板。他们为襟翼设计了一个滑轮系统，这样可以在用驾驶舱中的拉杆控制襟翼的开合，驾驶舱中还有能够使用的变速箱和可以移动到操纵杆。除了没法飞起来之外，这架飞机模型堪称完美，而且外形上充满想像力。

一次在餐桌上，男孩子们难得地了解了一些NASA的生活片段。一天夜里，欧文提到宇航员要经过艰苦的测试才能进入真正的太空舱，其中最艰苦的一项测试需要使用一种G-Force加速器，模拟在数倍于地球引力的重力条件下的挤压效应，这是太空舱被发射到大气层外之后将会产生的效应。当时在理查德的脑中一阵电光闪过，"呕吐器"的创意诞生



▲ RPG 历史上的奠基之作《创世纪》。

了。这种设施有4英尺长、2英尺宽，钻到里面的人就会被转到眼冒金星，滚动的方式由发动机控制。他们建造了由两个摇杆构成的控制器，理论上可以控制横竖两个方向，那时孩子们认为可以将其发展为一种游戏，在里面的"宇航员"可以自己控制其移动方式。但电子控制的摇杆超出了孩子们的设计能力，不过这个装置并没有完全浪费，他们找来几个小朋友爬到呕吐器里，将身体捆绑在其中，然后在另外三个孩子的帮助下将设备朝着各种方向旋转，里面的小宇航员只觉天旋地转。在男孩子们胡闹的世界里，这就像一个终极的游戏，理查德骄傲地说，从这东西里爬出来之后，能够足足让人吐上十分钟。

原点与创世纪



从电脑班归来后，暑假即将过去，理查德用最后一段自由的时间来建造自行车斜坡和树中堡垒，与他合作的还有妹妹琳达和邻居基斯·扎巴劳伊。然而与同学们一起玩《D&D》的美妙感受仍然让他无法忘怀。开学后，他决定自己成立一个《D&D》兴趣小组，把所有朋友一个个地问了过去，他们大多同意加盟，但几乎没人知道什么叫《D&D》。

第一次《D&D》聚会的时间定在星期五的晚上，理查德兴奋地在房间里来回踱步。理查德要搞一个神秘游戏聚会的消息在学校里传开了，当天晚上来到他家的同学竟达到十余人之多。在这一周的时间里，理查德在他的笔记本里涂涂画画，构建他的幻想世界。他的母亲对这个概念非常支持，亲自下厨为儿子的聚会准备晚餐和零食。同学们都到来后，理查德把他们带到家人平常很少用的大型正餐桌，宽大的桌子让大家可以一边开怀大吃一边听理查德讲述他创造的幻想故事。几个小时后，大家已经完全进入了状态，偶尔大笑，偶尔窃窃私语，直到朝阳将黎明的第一抹光辉撒在窗帘上，他们依然没有倦意。

《D&D》热开始在中学里蔓延，刚刚开始上手的十几个玩家在走廊里、教室中、餐桌旁忘我地讨论，其他无意中听到的朋友也把耳朵凑了过来，《D&D》的名字越传越广。第二次周五聚会时，玩家数量又多了几个。第一个月过去了，理查德家里摆了两桌《D&D》，平常吃饭的小餐桌也用上了。

理查德发起的《D&D》运动在学校里引起了口耳相传效应，首先是传到科学与数学天才们的耳中，接着社会学的尖子们也跃跃欲试，越来越多的人跑来向理查德申请加入周末《D&D》聚会。到了冬季的时候，加里奥特家的大宅子里已经遍布《D&D》同好，海伦不得不把车库里的艺术工作室也贡献了出来。通常聚会可以从周五夜晚持续到周六上午，短暂的早餐和打盹之后，又三五成群地重新开始游戏，一直玩到下午。玩家不断增多，各种性格的学生都有，性格内向的核心宅男也拓宽了社交圈子。到了1978年初，孩子们的家长也闻风而来，加里奥特家的院子和走廊成为家长们的休闲区，有喝酒的，有抽烟的，真是热闹非凡。

因为《D&D》，加里奥特在学校里成为了风云人物，这下他成了真正的“不列颠王”。每一局《D&D》游戏都要创作一个新的背景故事，几个月下来，玩家们合力创作的故事已经成为理查德取之不竭的灵感源泉，他希望在电脑中重现这种乐趣。那时他已经开始在学校里编写电脑游戏，经常会在课堂笔记本里写下程序，再把伙伴们的《D&D》故事融入其中。

理查德从15岁就已经开始尝试制作游戏，在高中毕业前，他总共创作了27款游戏。这些游戏非常简单，画面是用各种符号和字母搭建起来的，理查德自称：“从1974年起，基本上我制作的都是同样的游戏。”理查德创作的游戏都是在同学之间交流，到了1977年Apple Ⅱ电脑推出后，理查德开始在这种性能颇为强大的个人电脑上编写游戏。而自从《D&D》出现后，这些游戏全部融入了《D&D》的特色，成为同好们之间互相研究借鉴的资料。

高中毕业那年的暑假，理查德到当地著名的电脑连锁店ComputerLand打工，在看店的闲暇时间里，他用店里的Apple Ⅱ电脑使用BASIC语言制作了一款新作，这款游戏根据最新版的D&D规则进行制作，理查德将游戏取名为《D&D28》，因为这是他的第28款游戏，但后来改为了《阿卡拉贝斯 末日世界》，游戏名中的“Akalabeth”来自托尔金作品，有“没落”之意。这是理查德制作的最复杂、最大型的游戏，理查德向D&D同好们展示之后，大家都表现出非常高的兴趣，ComputerLand的店长也劝说理查德应该将这么好的游戏拿出来卖。理查德于是花了200美元批发了一些拉链式包装袋和包装纸等材料。这些游戏就在理查德打工的ComputerLand里销售，总共只卖了8套，而其中的一个买主是加州某发行公司。这家公司买完游戏后进行了内部评估，认为这款由高中生制作的游戏竟然超过了市面上的大多数电脑游戏，当下决定取得其发行权。几天后，理查德接到了一个奇怪的电话，对方说在机场里已经为他准备了机票，理查德这才知道他已经遇见了自己的伯乐。

这家公司叫“加州太平洋电脑公司”，理查德毫不犹豫的飞到加州与他们签署了协议。这是他人生的第28款游戏，也是他第一款得以发行的游戏，进入了流通渠道后，迅速卖掉了3万套，根据合同规定理查德可以得到每套5美元的抽成，刚刚高中毕业的理查德就这样糊里糊涂地赚了15万美元，把他的家人和朋友全都吓了一跳。

那个年代被理查德称为“好赚钱时代”，虽然电脑游戏市场的规模很小，但开发游戏的公司也不多，其中绝大多数都是在自家车库里随随便便写个游戏就拿出来卖，只要卖个几千上万套就能获得一笔对于个体户来说颇为可观的收入。理查德至今还记得那时候有一家公司第一年就赚了大把的美金，结果整个12个月份公司完全关门，把所有员工都带到夏威夷度假。然而这家公司在第二年就破产了。这样的案例在那时屡见不鲜，很多刚刚赚了钱的公司都只是昙花一现之后就消失无踪。

那一年秋季，理查德考上了德州大学，他仍然住在



■现代MMORPG奠基之作《网络创世纪》。

父母的家中，但在学校里参加了一个研究中世纪的爱好小组“复古协会”，在浓郁的中世纪魔幻氛围中，他开始与好友肯·阿诺德开发另外一款新作。理查德给这游戏取名为《最后通牒》(Ultimatum)，也是使用BASIC编程。当理查德将游戏做好之后递交给加州太平洋公司，才发现这名字已经被一家纸上战棋游戏公司注册，于是他将游戏名缩为《Ultima》——现代RPG的奠基之作《创世纪》由此诞生。

《创世纪》其实可以说是《阿卡贝斯》的续作，技术上是该作的改良版，创造出更复杂的图像效果。游戏发售后即大获好评，建立起与同时期的《巫术》平起平坐的地位，成为美式RPG的两大支柱。那一年理查德趁热打铁投入《创世纪II》的开发，可惜游戏还没制作完成，加州太平洋公司就倒闭了。理查德拿着他即将完成的游戏到处寻找发行商，由于他要求在游戏中附赠一张布制的地图，多数公司出于成本考虑不愿接受，最后只有雪乐山公司答应签约。1982年该作在Apple II电脑上发售，它标志着系列开始采用汇编语言制作，大大提高了游戏的速度。为了宣传这款游戏，理查德以“不列颠王”的身分参加了一个软件展，他全副盛装出席，带着皇冠，穿着披风，手持中世纪长剑，引来众多《创世纪》迷找他签名。

《创世纪II》发售后，理查德决定休学，全力投入于他的游戏事业，他决定创办自己的公司，这家公司的名字就叫“原点”。

“我们创造了世界”

如果没有罗伯特·加里奥特的帮助，也许就不会有Origin Systems。

深受父亲疼爱的罗伯特继承了父亲的科学家基因，当理查德忙着在中学里玩游戏的时候，他早已从莱斯大学拿了双学位，接着又从斯坦福大学拿到硕士学位，然后又到麻省理工学院拿了另外一个硕士学位。那一年夏季，罗伯特与一家风险投资公司一起研究娱乐软件行业的发展前景。于是，罗伯特的职业生涯与他的弟弟有了交集。

罗伯特经研究后发现，游戏正是最有前景的娱乐软件领域。那时是“ATARI SHOCK”之前美国游戏产业最昌盛的时期，罗伯特相信游戏将大有可为，理查德就在这时提出了自己创建游戏公司的构想，罗伯特大力支持，并说服父亲欧文提供帮助。1983年3月，投资7万美元的Origin Systems正式成立，同年秋季，《创世纪III》发售。

Origin的第一个办公室就在加里奥特的自家车库里，楼上是兄弟俩的游戏工作室，楼下本来是可以停放三辆车的车库，被兄弟俩改造成了发货部。虽然Origin成立后没多久就发生了“ATARI SHOCK”，但PC游戏业并未受到太大影响，在PC游戏中质量明显比对手高出一大截的“《创世纪》系列”更是成为人们竞相传颂的精品。为了让人们深刻地记住Origin的精品战略与游戏特点，罗伯特为Origin制定了一个公司口号——我们创造了世界（We Created Worlds）！

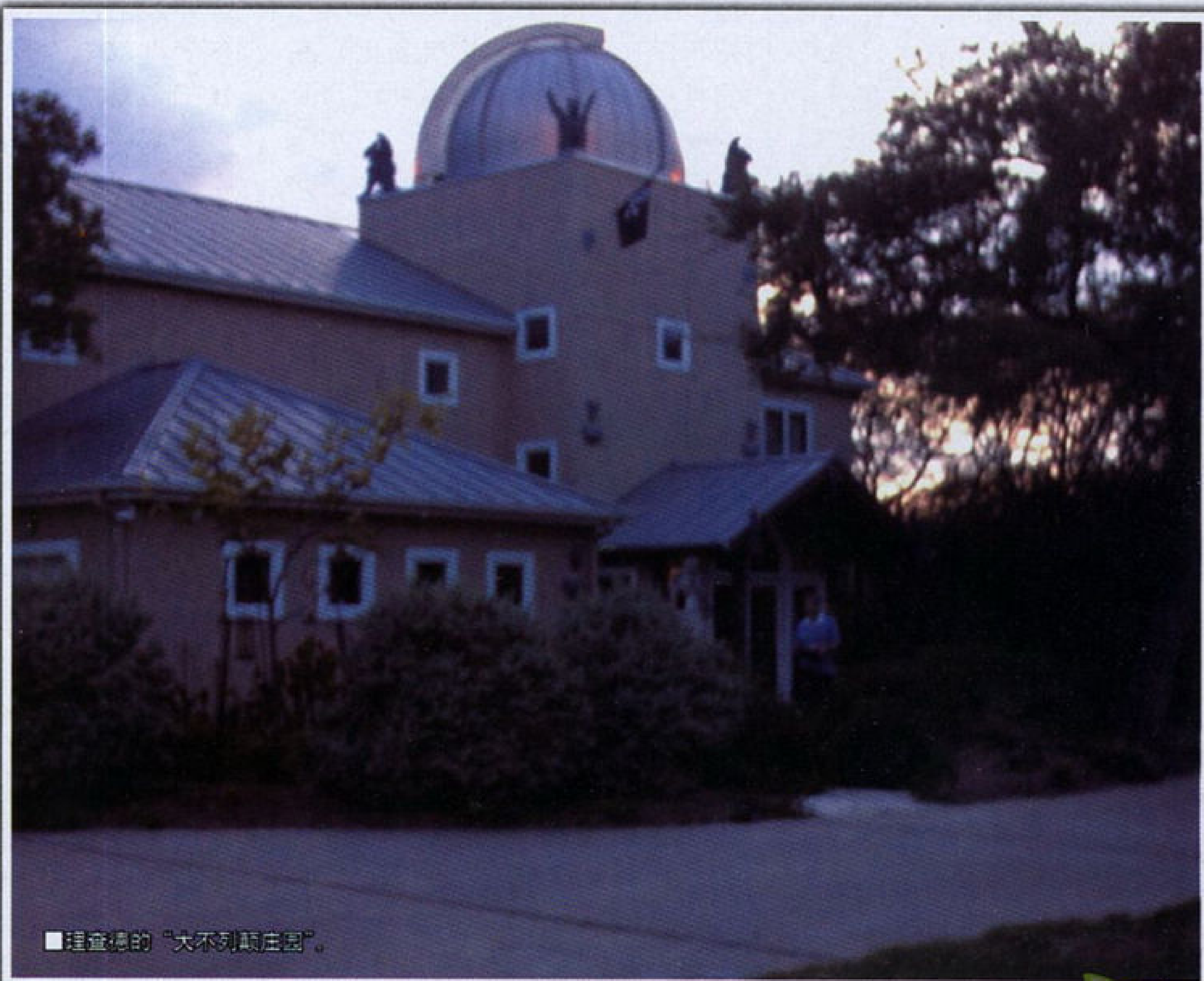
从1984年开始，Origin与EA签订发行协议，从此《创世纪》走上了更大的舞台，作为“圣者”三部曲的起点，《创世纪IV》彻底打破了之前“黑暗纪元”三部曲的架构，成为第一款引入道德选择因素的RPG，这几乎成为现代美式开放型RPG的标准。玩家在游戏中的行为会被NPC记住，名声的变化会导致NPC完全不同的反应，对话选择支的出现让玩家与NPC之间的互动进入了全新的高度，这些划时代的系统设计让《创世纪IV》成为该系列在单机时代里影响最为深远的作品。

在《创世纪IV》之后，“创造世界”成为Origin公司的最高指导原则，每一款《创世纪》新作都是安全从头开始，不会从前作中沿用任何一行代码，就连地图编辑器和其他工具也都是全部重新设计。曾在Origin干了7年的知名制作人Warren Spector说：“我经常感觉到我们是打从心底里想要改变世界。我们有种创造全新事物，走在技术潮头的感觉，那是令人难以置信的兴奋感受。”

1997年，Origin创造了一个真正的世界。当时理查德为《网络创世纪》承受了巨大的压力，由于EA过于注重销量前景较为可靠的系列化作品，因此要求Origin将全部资源投入到《创世纪IX》，负责管理EA全球工作室的丹·马特里克不愿意为《网络创世纪》投入任何预算，理查德直接找到EA老总普洛斯特才总算要到了15万美元的项目启动资金。理查德亲自率领一个小团队进行游戏制作，在后来的公测中竟然吸引了5万名玩家报名，这让EA大跌眼镜，对于《网络创世纪》的态度发生了180度的转变，《创世纪IX》被束之高阁，所有员工都投入《网络创世纪》的开发。

1997年《网络创世纪》发售后获得了空前的成功，用户数量超过25万，它的出现标志着网络游戏产业的诞生，每个月源源不绝的月费收入让EA看到了网络游戏惊人的利润前景。之后韩国NCsoft公司看到了网络游戏防止盗版的天性所蕴含的商业价值，也模仿其经验开发了《天堂》，网络游戏的大潮席卷亚洲，一个建立于网络的虚拟新世界渐渐成型。理查德不会想到，几年后他本人也成为了NCsoft的一员。可惜此时美式MMORPG已经完全成为《魔兽世界》的天下，凝聚理查德数年心血的《Tabula Rasa》惨遭市场淘汰，但此时理查德也已志不在此。缔造了RPG类型，创造了网络游戏产业的理查德·加里奥特在大半生的游戏生涯后，传承了父亲的职业，成为游戏业的首位太空游客。

从太空归来之后，理查德宣布从NCsoft辞职，开始追求他的新生涯，也许在太空中的12天完全改变了他的人生观。在致玩家的一封公开信中，理查德说：“这段难忘的经历启发了我的新爱好，我想要将毕生的时间与资源投入其中。对我来说这是一个艰难的决定，感谢与我共事的人们。有缘再会！”



理查德的“大不列颠庄园”。

销魂城主 肯·列文



在对伟大游戏设计师的崇拜中，最令人着迷的传说是这些游戏产业的呼风唤雨者，拥有不可思议的创造力与人格魅力，简言之，他们是天生的领袖和赢家。不过这些仅限于传说，事实上，再成功的游戏设计师，也免不了掉入人性的陷阱，或是经历惨痛的职业磨难。说到底，这些大师们也是拥有各种情绪或性格的常人，比如《生化奇兵》的制作人肯·列文(Ken Levine)，这个棱角鲜明、精力充沛，长着浓黑胡须的男人，被很多玩家视为打破游戏产业传统疆界的革命者，但事实上，与那些热衷标新立异，博取外界眼球的设计师不同，列文对过度创新始终保持着警惕，很多时候，他将自己当成一名最普通的玩家，坚持开发适合更多人的游戏产品。而另一方面，颇为在意玩家需求与感受的列文，却与《生化奇兵》开发团队的多数成员爆发冲突，最终分道扬镳，并被外界扣上"难以相处"管理者的恶名，甚至有玩家表示，相比《生化奇兵》中建造销魂城的安德鲁·莱恩，肯·列文才更像这座即神奇又破落的水下城市的真正统治者。无论如何，作为旁观者我们不应轻易下结论，因为它正是这个故事接下来最大的看点。

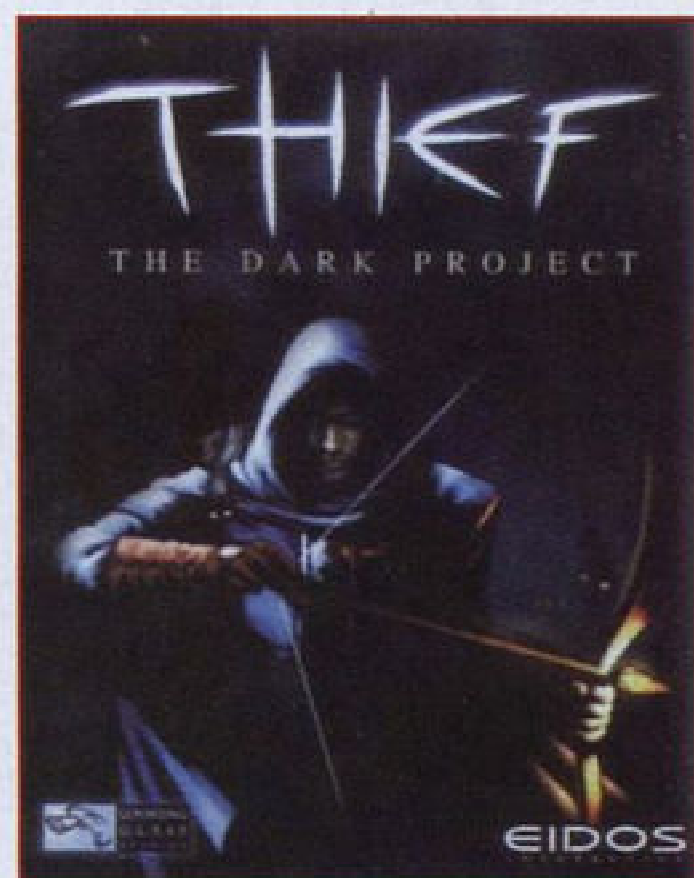
到游戏业冲浪

1967年，地道的美国人肯·列文出生在纽约一个富庶的犹太家庭，婴儿时期便展现出旺盛精力，喜欢在摇篮里来回晃动。少年时代的列文在祖母家第一次接触到电子游戏，立刻被屏幕上那些由简单线条和粗糙画面构成的奇妙世界所深深吸引。上高中时，列文会刻意接近那些拥有计算机的同学，与他们称兄道弟，只为获得玩游戏的机会。有趣的是，与《战神》制作人David Jaffe早年的人生轨迹有颇多相似之处，虽然列文是一名狂热的游戏爱好者，但他深信自己的梦想会在好莱坞实现。原因很简单，当时的电影产业就像今日的游戏业一样如日中天，吸引了无数怀揣理想的年轻人到这里寻梦。凭借优异的成绩，列文考入了纽约当地著名的瓦瑟学院，主修戏剧专业。这所学校强调高度的学术自由，并未设立核心课程，反而鼓励学生多花时间钻研自己真正感兴趣的东西。在这所学校广为流传着一个笑谈：（在这里）鹤立鸡群的人通常是其他学校的乖学生。那时，列文将自己的主要精力放在表演和剧本创作上，他非常看重情节设计和故事叙述方式，在很多同学眼中，他是一个善于讲故事的人，信心十足的列文也期待着在好莱坞梦剧场创造一幕属于自己的故事。

很少有哪个地方比好莱坞更骄傲，他们中的很多人甚至认为自己比美国的另两个代表——硅谷和华尔街——高出一等。在好莱坞取得成功，不仅要拥有过人的创造力，平衡创意与成本的高超手段，还要熟稔精英文化，在日复一日的竞争、相互利用乃至欺骗、背叛中捍卫自己。21岁的列文进入洛杉矶一家电影经纪人公司工作，起初的内容与剧本创作毫无关系，每天大部分时间都要耗在杂乱的文件堆之中。那些进入经纪公司的年轻人，通常希望尽可能多的走出办公室，多结交好莱坞的权势人物，挤进各种奢华的私人宴会，但是列文却更喜欢一个人安静的阅读，并用业余时间进行各种剧本创作。他似乎永远知道自己的目标，而且从不担心与众不同。在撰写了一部取材于自己真实家庭故事的轻喜剧之后，公司高层逐渐意识到了列文的潜力，将他调入脚本创作部门，陆续参与了多部小成本的戏剧和电影拍摄，崭露头角的列文终于得到了来自派拉蒙影业的召唤，在这家久负盛名的电影公司获得了一个助理编剧的职位。

列文为人聪明，善于决断，学习能力很强，行事风格洒脱，有同事戏言他是那种"很招女人喜欢的男人"。当时列文确实在与一位超模女友交往，这个性感但肤浅的女孩渴望成为电影明星，她非常喜欢列文的剧本风格，认为这有助于自己的事业腾飞。列文喜欢漂亮妞，也很享受人们对其作品的反响，真正令他担忧的是，因为缺少人脉和背景，他在公司始终不受重用，个人事业陷入停滞状态。在创作的一个剧本中，列文在篇尾意味深长的写道：平静的湖面练不出精悍的水手，要练就该去汪洋大海中冲浪，这段话颇能反映他当时的心境。经过一段时间的痛苦思考，他意识到电影产业"并不能帮助自己开创真正的大故事"，而蓬勃发展的游戏业再次吸引了他的注意力。于是列文决定离开好莱坞，就在此时，他的那位超模女友也不辞而别，甚至没有给列文打电话解释分手的原因。列文的士气陷入了低潮，此后，他干过一段时间的电脑顾问，也曾充当临时编剧。1995年夏天，列文的职业生涯迎来了转机，他在一本杂志的广告中，看到了在业内初露锋芒的Looking Glass工作室的招聘启示，尽管他对游戏设计师这份工作一无所知，但还是决心一试。

在招聘过程中，列文表现出对游戏开发知之甚少，不过Looking Glass工作室的老板Paul Neurath还是当即决定聘用列文，并为他专门安排了游戏剧本创作的工作。颇感意外的列文猜测说："或许他们是对我好莱坞的职业经历感兴趣。"事后几个月，Paul Neurath道出了个中原委，"多数人都是在对号入座，把自己描绘成符合我们职位的最佳人选，只有列文在描述真正的自己，并提供了很多工作细节，我们当时就认定他是一个与众不同的人选。"列文明智的谈论职业生涯的细节，它比各种形容词更容易将面试官带到自己的工作情境中，使其成为一个可被感知的个体，从而让对方更为准确和理性的作出判断。加盟Looking Glass后，列文勤于学习的优势被发挥的



▲《神偷 暗黑计划》



事背景是黑暗的中世纪，玩家扮演名为盖瑞特的神偷，游走于中世纪的城堡、贵族豪宅或墓地，用神出鬼没的高超技艺劫富济贫。《神偷》以新颖的游戏方式以及出人意料的高自由度，获得了众多厌倦疯狂杀戮玩家的热烈追捧，游戏销量轻而易举的突破百万套。不仅成功定义了一个全新的游戏类型，也成为Looking Glass工作室日后最具代表性的作品。这部游戏的概念完全出自列文的创意，十多年前风靡一时的潜水艇游戏带给他最初的灵感。除了撰写游戏剧本，他还为关卡的谜题设定出谋划策。与此同时，Looking Glass自主研发的“Dark”引擎给列文留下了深刻印象，该引擎具备强大的AI处理能力，敌人甚至可以做到听音辨位。在此后的职业生涯中，列文始终对AI技术保持着异乎寻常的兴趣。

淋漓尽致，他并未安于剧本创作，而是以学徒的心态一步步的接触游戏设计，慢慢涉足复杂、充满挑战性的开发流程，进而意识到激动人心的故事对这个产业所具有的重要意义。直到今天，列文依然对Looking Glass心怀感激：“Looking Glass或许在商业运作上并不高明，但是他们绝对是一所出色的游戏设计大学。”

当然，在游戏产业如鱼得水的列文懂得投桃报李的道理，在获得了施展其才华的广阔空间后，他用一部惊世骇俗的《神偷 暗黑计划》证明了自身非凡的价值。这是PC平台上第一部以秘密潜入和暗杀为题材的3D主视角射击游戏，游戏的故

列文认为，游戏开发面临的最大问题并非是如何将它设计的更有趣，而是使它更容易被玩家理解。“比如看电影，你需要做的就是到电影院买票，然后坐在座位上，盯着大屏幕哭、笑，或者干脆打盹，我想每个人都会这么做，而游戏则不然，我为什么非要杀死眼前这个人？我凭什么花上一个多小时找个没用的零件，只因为游戏中的一个傻瓜需要它？”这充分反映出列文游戏创作的核心理念，“你不需要一次又一次地提出与众不同的观点，但需要就一些基础问题反复拷问自己。”而他口中的基础问题恰恰是：玩家的真正需求在哪里？在《神偷 暗黑计划》的研发过程中，因为理念和制作思路的差异，列文与Looking Glass的开发人员不断产生分歧，甚至因此爆发口角。Looking Glass是一家善于引领风潮的游戏公司，早在FPS鼻祖《狼穴3D》诞生前，他们就以一部超前的半3D游戏《地下创世纪》（Ultima Underworld）震惊业界，在Quake风靡的时代，其推出的《诺瓦星球》（Terra Nova）同样在技术层面不落下风。然而，Looking Glass的开发者们更相信自己的创意与直觉，并天真地认为所有玩家都会对此表示认同。诸如电脑配置需求过高、众多凸现游戏个性的细节设定，却对玩家缺少亲和力等问题，导致Looking Glass的游戏常会陷入叫好不叫座的怪圈。

列文曾一针见血的指出：“如果不顾玩家的感受，拼命把一些满足你们小嗜好的内容加进来，这种短视之举顶多让我们多活三年。”可以想象，当他认清Looking Glass把握用户需求意识薄弱，过于在意技术革新，可是其建言始终不被采纳，会浮现出怎样的一种挫败感。所幸，Looking Glass工作室的高层并非心胸狭窄之辈，列文也不是一个喜好惹事生非的人。局限在开发理念层面上的冲突，使双方可以心平气和的坐在一起商讨解决办法。在游戏业摸爬滚打十余年的Paul Neurath意识到，列文与Looking Glass的未来关系，也许更适合成为合作伙伴而非雇员。1997年，列文带领少数几名员工离开了Looking Glass工作室，在马萨诸塞州的波士顿正式创建Irrational Games。这次友好分手为两家制作室今后的合作奠定了契机。此时的列文，多少有些意气风发，他略带狂妄的表示：“我在这个行业已经干了一年半的时间，所以我知道如何建立一家成功的游戏制作公司。”而一些评论家对Irrational Games的前景却看法悲观，并嘲笑列文只是一个新手，对此他反唇相讥道：“没错，我们是新手，但会努力制作玩家真正需要的作品——因为我们没有制作一款糟糕游戏的经验。”



▲肯·列文正在玩桌面游戏《Battlelore》。

非理性的奇兵

新生的Irrational Games起初发展并不顺利，在半年时间里没有获得一份商业合同，他们与Looking Glass合作开发的《网络奇兵2》（System Shock 2），成为了这家公司的救命稻草。Irrational Games的成员大都很年轻，并且缺少经验，尤其没有开发游戏大作的经历。包括美术师、场景设计师在内的员工刚刚从学校毕业，而列文本人也是第一次担任游戏设计主管，显然，没有比着更糟糕的局面了。如果硬要从积极的角度看，缺乏经验让他们变得无所畏惧，

每个人都甘愿忍受成功的故事所必须经历的苦难时光。对列文来说，此时他必须把所有质疑和不适感消化掉，并且对任何公司可能会垮掉的恐慌充耳不闻。即使处于捉襟见肘的危急时刻，列文仍然像往常一样，牢牢的控制着局面，让事情像自己设计的那样发展。《网络奇兵2》采用Looking Glass的“Dark”引擎技术，该引擎拥有相当复杂的动画反馈系统，导致制作组在动作捕捉方面遭遇了困难。如果要对引擎的核心代码进行修改，只能通过Looking Glass的团队进行，势必会拖延游戏的开发进程，于是列文大胆地命令开发团队私下对引擎进行大幅度调整。

创造力和纪律约束在很多时候是一对死敌，游戏开发如同上战场，必须统一认识，并不是每一个想法都能最好地满足用户的需求，此时必须做出最苛刻的选择，需要魄力对很多想法及早说“不”，同时集中精力大胆推进正确的内容。列文向开发团队明确了两点基本要求，其一是基于公司自身的技术能力，选择所能实现的最佳设计方式。很多时候，勉为其难的尝试只会导致创新走样，如果技术实力不达标，宁肯舍弃优秀的创意。其二，所有成员都要参与游戏设计，增加团队的共识与粘性，强化每个人的整体设计意识。当列文听到一些荒诞的建议时，会立刻表达不满：“这是我听过的最愚蠢的想法。”如果被否定者不敢在事后与其进一步沟通、改正，将失去列文对他的信任。对一些表现不佳的设计师，他会无情的质问：“想让我尊敬你？还是先让你的同事做到这一点吧！”这种冷酷近乎独裁的管理风格，在当时特定的条件下，极大激发了团队成员的斗志，保证了开发团队凝聚为一个充满战斗力的整体。列文很清

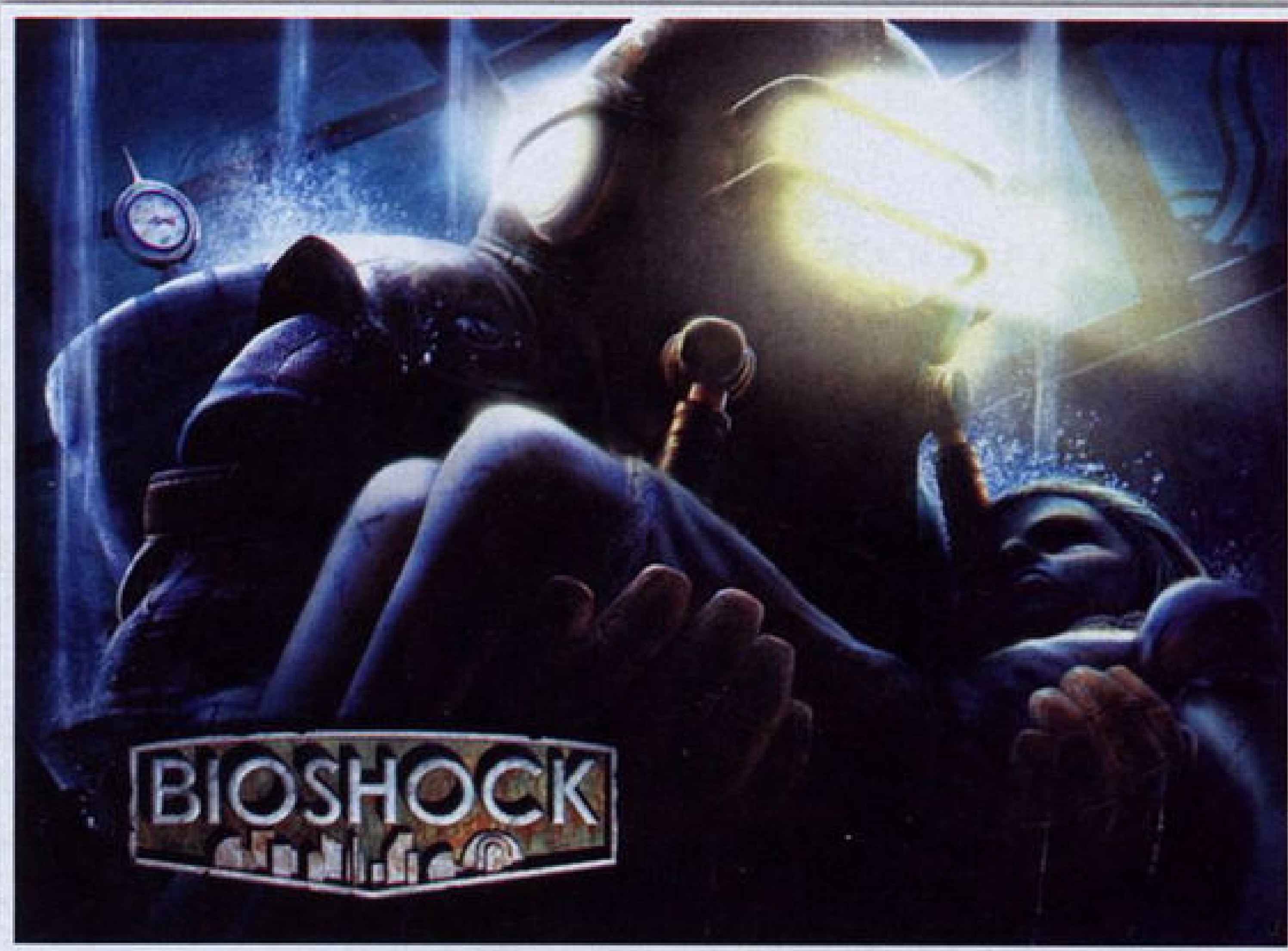
楚,在游戏产业聪明人太多,他不喜欢那种华而不实的作派,推崇的是脚踏实地的工作,如果一个人执行能力不强,他在Irrational Games就没有生存空间。

《网络奇兵2》的预算总额仅为180万美元，开发周期是18个月，团队成员包括15名全职设计师和10名兼职设计师，在肯·列文的率领下，Irrational Games的这群菜鸟开发者震惊了整个游戏产业。《网络奇兵2》在当年席卷了7项年度游戏大奖，Game Rankings的媒体综合评分为92%，Gamespy、Edge、IGN称它为“产业史上最伟大的游戏作品之一”。后来的《杀出重围》、《潜行者》、《生化奇兵》、《死亡空间》等经典作品无一不受到它的深刻影响。《网络奇兵2》的故事发生在2114年一座由名为SODAN的邪恶AI控制的太空站，情节设计从一开始就颇具张力，SODAN完成了对主人公的生物机械强化，并在任务和逃生时提供指引，而主人公则要阻止SODAN的邪恶计划，并最终摧毁它。列文有意削弱了主角的能力，从而进一步强化了游戏的恐怖主题与生存压力，突发灾难的太空船，伴随着惊悚的音乐、阴暗的画面，以及毫无征兆出现的暗杀机器人或外星生物，游戏始终保持着令人胆战心惊的氛围。《网络奇兵2》跌宕起伏的情节和连贯一致的节奏，充分体现了在电影产业浸淫多年的列文的娴熟技巧和设计功力。游戏结尾处，经历了一场令人血脉贲张决战的主人公，成功摧毁了SODAN，当玩家松了一口气时，之前搭救的一位女性幸存者突然开始用SODAN的口吻说话……

《网络奇兵2》是第一部真正意义上融入大量角色扮演元素的动作射击游戏,两者的结合恰如其分,颇具新意,并将游戏的自由度提升到了新的层次。玩家首先要从水兵、海军和秘密使徒三种职业中进行选择,对应的五种属性和五种技能都将有所差异,玩家在游戏过程中可以走不同的角色发展路线。比如多达35种的心灵技能,除了用于攻击和防御,隔空取物、心灵干扰还是破解各种谜题的关键。开放性是游戏的另一大特色,场景中几乎所有的物件都可以被使用、观察或破坏,当玩家遭遇一座炮塔时,可以直接选择武力摧毁,也可以侵入安保系统解除它的工作状态。以今日的眼光看,《网络奇兵2》的诸多设定显得稀松平常,但在1999年,这些新颖的设计给玩家留下了难以磨灭的印象。如果说《神偷:暗黑计划》令肯·列文在游戏业站稳了脚跟,那么《网络奇兵2》毫无疑问将他推上了世界级制作人的舞台。

当深受鼓舞的Irrational Games筹划《网络奇兵2》登陆DC时,遭遇财政困境的Looking Glass工作室却在2000年5月宣告倒闭,此时距列文离开这家公司恰好过去了三年时间。

列文的创意与铁腕,让Irrational Games迅速走上正轨,随后几年间与发行商威望迪合作,相继开发了热门联机游戏《部落:复仇》(Tribes: Vengeance)、以美国漫画英雄为主角的动作游戏《自由力量》、《自由力量VS第三帝国》(Freedom Force)和战术射击游戏《霹雳小组4》(SWAT 4)。在取得不错市场成绩的同时,这家公司也获得了稳健的财政支持。在《网络奇兵2》时代,因为不具备自家引擎而深感掣肘的列文,花重金购买了虚幻2.5引擎,并在此基础上研发出Irrational Games引以为傲的引擎:Vengeance。2005年7月5日,由于公司人员规模不断壮大,Irrational Games迁往马萨诸塞州的昆西市,这里办公室的面积是原来的两倍,拥有良好的服务设施以及顶尖的开发设备。列文动情地对员工们表示:“我们正在小心的成长,坚定遵循着自己的信念,为了今天我们奋斗了八年,而未来,我们要将Irrational Games打造成最棒、最受人尊敬的制作团队。”



列文激昂的话音尚弦犹在耳,而Irrational Games却在2006年初完成了易主,从一家独立的游戏开发商变为Take2旗下的制作组,更名为2K波士顿,而这项变故直接引发了部分员工对列文的不满。作为一家私营公司的老板,列文当然有权变卖Irrational Games,考虑到游戏开发成本日益激增,市场竞争日趋激烈的事实,寻找强有力的发行商,“背靠大树”的策略对中小型游戏开发者来说是正当且合理的。列文进一步解释说:“Irrational Games的规模和资源不足以完成像《生化奇兵》这样庞大的项目,加入Take2让我们获得了足够的金钱,充足的时间以及更出色的团队,甚至我们不再恐惧会犯错误。”但在这一过程中,列文缺少同团队成员的有效沟通,并未尽心维护他们的利益,令一些老员工深感失望。有媒体评论说:id Software是卡马克的梦想,而Irrational Games则是列文实现梦想的工具,卡马克绝对不会卖掉亲手创建的id,而列文只是在等待一个好买家。在随后的采访中,列文的发言似乎也验证了这一点,“对多数玩家来说,麦登橄榄球比EA Tiburon重要,光环比Bungie重要,我当然希望《生化奇兵》比Irrational Games更重要。”

乌托邦的暗面


■肯·列文在游戏开发者大会上演讲。

列文认真地做事,认真地面对问题,认真地对待内心中的原则,从不以各种借口去违反它,他的开发理念与性格特质慢慢积聚、成长,最终促使这个故事进入了最激动人心的篇章,接下来它将围绕着两个核心问题展开:列文是在怎样的理念和心境下创造出,近年来最令人惊艳的游戏作品之一:《生化奇兵》?又是什么原因导致同列文并肩战斗十年之久的开发团队,一朝分崩离析?多年来,列文对游戏剧本创作始终保持着巨大热情,也对游戏剧情自说自话现象泛滥深感担忧,“太多游戏受到了‘指环王’或‘异形’的影响,那些游戏设计师心目中的世界,在他们上数学课的时候就构建好了,依照指环王的路子,他们创造了自己的奇幻世界和角色,然后迫不及待的讲述他们蹩脚的故事——即使这意味着牺牲玩家的真正兴趣,”列文讽刺道:“这些游戏设计者在游戏开场,就会装作像安东尼·霍普金斯或布赖恩·考克斯那样,发表一段冗长的、你听到中段就想自杀的独白。”

但另一方面,列文也许是这个星球上最不在意承认自己借鉴其他优秀游戏作品的设计师了,他曾公开表示《生化奇兵》的城市架构参考了《瑞奇与叮当》,并对某些设计师对他人作品保持距离的做法嗤之以鼻:“我会从很多地方获得灵感,比如游戏、影视作


■肯·列文与 2K 波士顿的同事。

品或书籍，玩每一款可以接触到的游戏，对设计师来说，这一点尤为重要。我听到有些业内的家伙说他们并不怎么玩游戏，我想说的是，混球，那你 TMD 呆在游戏业做什么？”既然如此，那些深受指环王影响的设计师与善于借鉴其他作品的列文，究竟有什么本质的分别呢？答案只能是：玩家意识。对列文而言，游戏是人来推动的，与其让设计师越俎代庖，更应该由玩家掌握选择权。《生化奇兵》的开发目标就是创造一款由玩家主导的游戏，它没有通常的电影运镜或类似的表现手法，过场动画简短，结尾也不会出现制作名单，专注于构建一个允许玩家更多参与其中，并感到身临其境的世界，而不是强迫玩家阅读大量剧情。Gamespot 对此称赞道：“《上古卷轴 4》是次世代 RPG 游戏的新标杆，而《生化奇兵》则代表着次世代级别的叙事方式！”

列文曾公开表态说：“我不想强迫玩家做任何事，我能做的是对玩家说是。”而他确实也说到做到，比如有玩家建议水应该在销魂城发挥更大作用，制作组立刻在游戏中加入了“灭火和导电”的互动效果。在《生化奇兵》长达三年的开发过程中，经历过两次大幅度的修改。游戏世界最初设定为一座水下科研中心，“实验事故”的老套情节很难带给玩家令人信服的情感体验，于是制作组打破了原型设计，改为水下乌托邦世界。当内测版本交给员工的亲友们试玩后，反馈却并不乐观。测试者认为游戏信息过于密集、混乱，“老爹”的形象也难以打动玩家。列文毫不犹豫的下令对游戏进行大幅度调整，尽管会造成《生化奇兵》延期发售，但他还是顶住压力说服了 Take2 高层。列文大刀阔斧的删除了游戏冗长、复杂的对话，在强调玩家流畅游戏体验的同时，又通过录音收集确保了故事深度。“老爹”和“小妹妹”无疑是故事的核心，列文在两者之间加入了一种类似父女的深层次隐性联系，并将游戏中的“采集 ADAM 基因”、“照相机”、“强化能力”等系统围绕着他们展开，使游戏剧情与系统浑然一体，引人入胜。

列文从小就喜欢阅读乔治·奥威尔的小说《动物农场》、《1984》和《罗根逃亡》，这些作品大都具有浓厚的反乌托邦色彩，比如《罗根逃亡》讲述了一个怪诞专制的未来社会，虽然物质生活无比富足，但每个人到了青年时代就必须死去，罗根和他的女友千辛万苦逃出了这个封闭的城市，才知道原来人类可以活到老年。与那些试图营造未来理想世界的乌托邦文学不同，反乌托邦思想认为幻想中的未来世界都是暗淡无光的悲惨世界，虽然有伟大、完美的构想，但人本身是有缺陷的，当不完美的人同这些理想纠缠在一起时，很可能会造就类似销魂城那样的世界。在《生化奇兵》里列文精心设计了“三三制”架构，玩家会在游戏中遭遇老爹、小妹妹和人类异形三种单位，而三个人类角色莱恩、阿特拉斯（方谭）以及特伦鲍姆也会向玩家施加各种影响，诱使玩家作出不同行动。这些人有着截然不同的经历和世界观，没有绝对的坏人，在这个道德模糊的落败城市，玩家要依靠自己的力量与判断作出最终选择。在设计之初，为了避免预设的观念影响游戏表现，列文采用了先考虑细节再扩展到整体框架的设计思路，他不无感叹地说道：“挽救一个故事细节，事实上比游戏设计本身还要困难。”

反乌托邦思想的内在冲突与矛盾，在列文身上表现得淋漓尽致。当《生化奇兵》热销 2 百万套，获得媒体与玩家极高赞誉之际，2K 波士顿大批开发人员却相继离职，与 Take2 联手组建 2K Marin 制作室，这一事件清晰的揭示了列文与开发成员间的激烈矛盾。在日常工作中，列文会因为员工的过错而大发雷霆，对之严厉斥责，甚至将一位美工直接扫地出门。他还会故意给属下营造一些压力，用讽刺、漠视的方法对员工进行激励，但这种方式的效果大都适得其反。列文的铁腕管理，为什么在十年前成效显著，如今却是另一番景象呢？当年 Irrational Games 的员工多是初出茅庐的新手，他们渴望成功，甘愿忍受强悍的领导风格。而现在他们已经是游戏业的功成名就者，有着各自的利益与盘算，自然难以接受列文独裁式的管理。另一方面，虽然 Take2 给予列文极大的信任，但列文将公司出售给 Take2，意味着自身权威乃至掌控力的削弱。在这之前，员工表达不满的方式只能是离开，而现在他们可以跳过列文，直接向 Take2 高层告状。当然，以技术主管 Chris Kline 为首的一批老员工，依然留在 2K 波士顿辅佐列文，对此一位匿名人士评论说：“员工对他的印象很极端，留下来的人都很忠心耿耿，忍受不了列文性格的人则分道扬镳。”

列文从不讳言自己对游戏开发的兴趣大于管理，他曾在多个场合表示自己并不擅长公司经营，甚至某些方面表现得“不够水准”，但无论是 Irrational Games 还是 2K 波士顿，肯·列文的创意、开发理念乃至领导风格都是无可替代的。这就是即便分家，2K Marin 负责开发《生化奇兵 2》依然离不开列文本人参与的原因。闲暇之余，列文也会饶有兴趣的讨论各种业界话题，针对日渐成熟的休闲游戏市场，他评论道：“如果你仔细阅读模拟人生的设计文档，就会发现它其实并不算人们想像的那类休闲游戏，因为它包含了难以置信的细节，各种复杂的元素，如果没有这些，它很难成功。”至于舆论对《生化奇兵》模糊道德观的非议，他也表达了自己的看法：“我有自己的设计哲学，不希望任何人干预我的工作，但同时我会告诉大家我的游戏有什么，就像食品的成分表，如果你想减肥，好吧，这款食品不适合你，就这么简单。”当然，不要以为肯·列文总是摆出一幅忧心忡忡的样子，“我是这个世界最幸运的家伙，懒散的躺在沙发上，欣赏收藏的电影，顺便想想接下来要做的游戏……我差不多会这么做。”

有趣的是，围绕着《生化奇兵》还有一个小小的疑团尚需解答，人们普遍认为这部游戏反映了列文的个人哲学，他却不愿承认这一点，“我只是创造了一个可供玩家深入探索，并做出自己选择的故事。”事实真的如此吗？列文曾对媒体坦言：基于 Take2 的强烈要求才为游戏加入了多重结局。在《生化奇兵》的完整流程中，无论是拯救还是“收割”小妹妹，区别仅在于 ADAM 获得数量上的不同，并不涉及游戏内的道德评判，而且考虑到额外奖励因素，选择拯救显得更有价值。事实上，直到最后一刻，才真正需要玩家做出道德抉择。因此不难看出，列文为自己选择了一个充满温情主义的结尾，并希望玩家也能看到：那是一个苍老的大手被一只只佩戴婚戒的年轻的手紧紧拉住……有时，对感官刺激的过分强调，常让我们忽略某些旧事物所蕴含的独特价值，这些难以解释的微妙情愫决定了许多看似老套的内容依然经久不衰，正如在众多强调纯粹杀戮和征服的游戏的包围下，那些引导我们乐观和反思的作品永不过时。


■ Big Daddy 和 Little sisters，颇具隐喻色彩的关系。

游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师：年末游戏狂潮的确惊人，不光是玩不完，在"游戏评台"里都有点儿写不完的感觉，即便一再压缩篇幅和入选游戏的数量，编辑们还是"有爱"地写了十余款游戏的点评，这倒启发了我。不是很多人对推荐度星数高低有不同看法吗？从这一次开始，"推荐度"就会改成了"有爱度"，而"星星"也会改成"心心"。有没有"爱"，这完全是出于点评人的个人好恶，与游戏客观的得分评价之间不一定有必然的联系，也希望读者尽可能多关注实质的内容，而不是符号的数量。

用最好的方式向二战游戏告别

使命召唤 战火世界

Call of Duty World at War

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 主视角射击 发售日 2008年11月11日



二战终结

《使命召唤 战火世界》(以下简称《CODWW》)刚刚公布的时候，的确是有些让人不屑一顾的。前作《使命召唤4 现代战争》不仅将这个系列推向了同类游戏的最高峰，而且终于让玩家体会到了二战以外的战争是什么样的，怎么看都是一个难以逾越的巅峰之作。所以当《CODWW》宣布再度回归二战题材的时候，用惯了M16的玩家都表示无法忍受再回到单发步枪的时代。

然而主观上的第一印象容易对判断造成偏差，继承了《COD4》核心引擎的《CODWW》从系统上就站到了与前作同样的高度，并且在细节上还有所优化。而相对于《COD4》反恐战争那种小规模冲突与局部巷战的作战场面比起来，《CODWW》将气势磅礴的第二次世界大战中的一些经典战役淋漓尽致地表现了出来，无论从作战规模上还是战场气氛上都要比前作强出很多。虽然武器方面，自然不如前作用得那么顺手和爽快，但是从史实的角度去看，本作基本汇集了二战后期绝大部分强力武器，你总不能要求苏军端着M16去冲锋吧？

对于国内玩家来说，每次面对二战游戏，总有一丝解不开的情结纠葛，那就是希望有朝一日能扮演解放军去和日本鬼子决一死战。不过，指望美国佬去关注亚洲战场的战况有点不太现实，能够扮演美国大兵去给日本鬼子迎头痛击也是蛮不错的。编辑部内通过关的几名同事，都基本抱有同一个看法，那就是玩过游戏后，更加痛恨日本鬼子了。其实说这一点没有别的意思，并非有意去煽动民族仇恨，而是给大家找个理由去试试这款游戏，它绝非你想像中的"《COD4》缩水版"，它的闪光点不比前作少，它的某些优势也是前作所不能比拟的，虽然近期这种"打枪"游戏特别多，但《CODWW》一定是不要错过的。

无心插柳

前作通关后，附赠给玩家一段根据真实案例改编的，飞机上解救人质的关卡，这段关卡短小精悍，却涵盖了整个作品的所有体验要素，一时间网上高手纷纷冒头，对这个不到两分钟的"迷你游戏"展开了达人研究。

本作也继承了这个传统，但是附送的却不是"迷你游戏"，而是从理论上讲可以无限进行下去的"纳粹丧尸模式"。这个模式的规则很简单，你和你的同伴在一所无法逃出的小屋内，抵抗纳粹丧尸的疯狂围攻。丧尸的进攻是一波一波进行的，只要你的武器够猛，战术配合得当，就能生存得更久，颇有点"是男人就坚持30秒"那种生存游戏的味道。

这个模式中的武器都来自游戏中，也就是二战中的那些武器，随着游戏的进行，丧尸们的速度越来越快，皮越来越厚，数量越来越多，仅靠汤姆逊冲锋枪这种武器显然是无法与之对抗的。于是制作人在小屋内设置了一个随机武器箱，通过"摇奖"的方式来为玩家提供更为强力的武器，其代价是打死丧尸获得的奖励，花费950元可"摇奖"一次，运气好的自然是可以获得重机枪之类的利器，运气差的恐怕比你手上的武器还不如，另外还单独设置了一把对丧尸一击必杀的外星武器，令玩家趋之若鹜。

在紧张的战斗中，队友之间的配合，合理站位的安排，互相之间的照应与提携，再加上为同伴创造机会去"摇奖"……这个看似简单的模式里却也包含了正式游戏中所有需要运用的技术，并且极为强调队友之间的配合，若不是系统方面略显粗糙，可以说大有喧宾夺主之势。我们无法得知这个模式是制作人的有意所为还是无心插柳，但我们争论不息的话题——"游戏性"在这个模式得到了充分的体现。"实力+运气"才能让你走得更远，任何单方面的依赖都不会给你生存的机会。

未来猜想

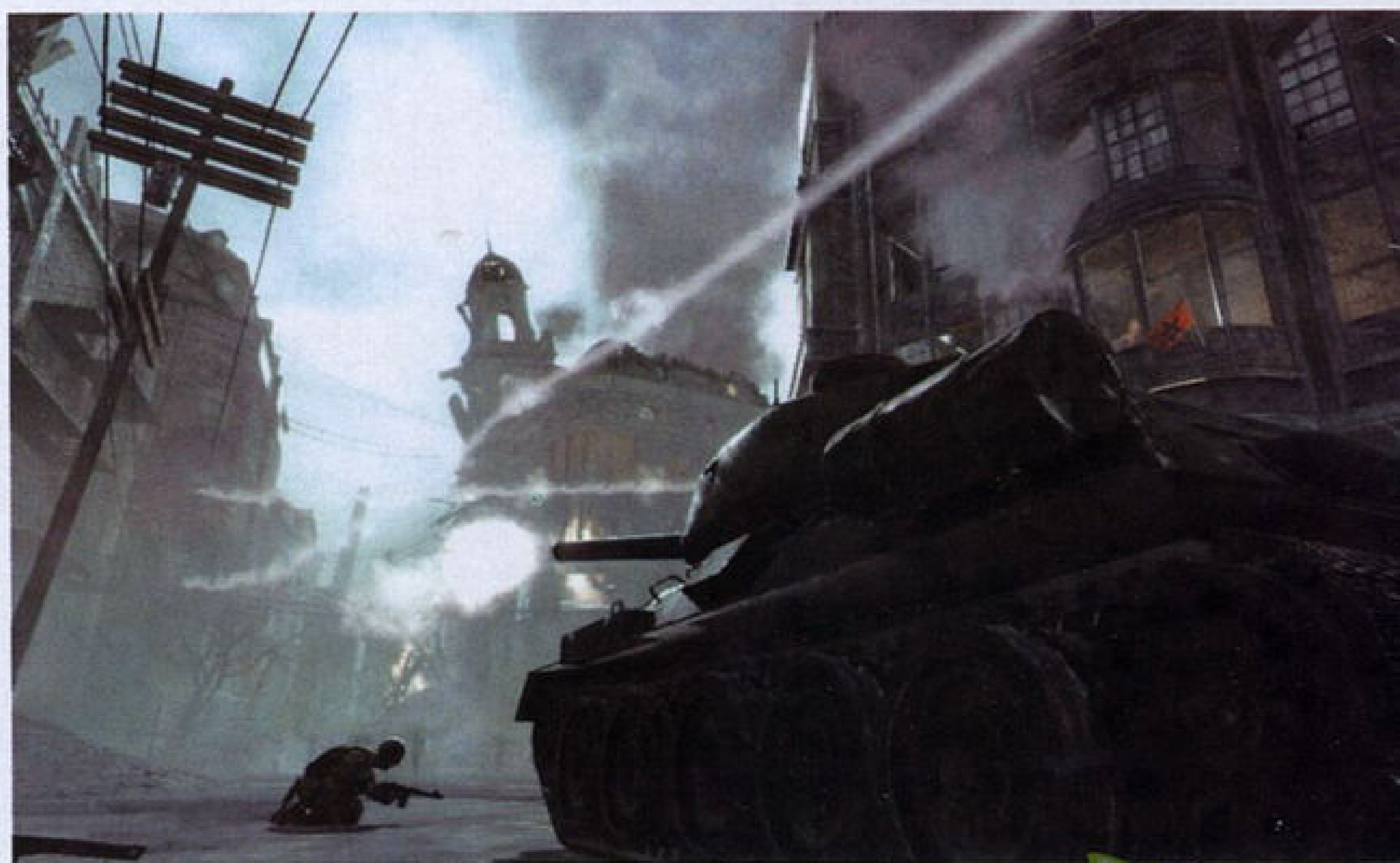
根据Activision与Treyarch(《CODWW》开发商)与Infinity Ward(《COD4》开发商)之间的协议，这个系列以后带序号的正统作品(如《COD5》)将由后者继续开发，而其他外传类型的作品则由前者进行开发(这也是为什么本作没有带序号"5"的缘故)，我们相信这两家优秀的开发商会不断给我们带来更好的《使命召唤》游戏。

但随之的问题就是，本作中已经把苏军的旗帜插到了德国议会大厦的楼顶，意味着游戏中的二战到此结束，而Activision也曾表示过这个系列以后不再会涉及二战的题材，给我们带来的猜想就是：下一作由IW开发的《COD5》，到底会是什么样的游戏呢？二战没有了，现代战争也没有太多可挖掘的题材，难道以后要开始打外星人了吗？当然，商场上的事情，谁都说不准，目前本作的反响还不错，是不是又给了Activision重拾二战题材的理由呢？而IW也曾表示不想再做二战背景的射击游戏，那么《COD5》究竟会以一个什么样的面貌展现在玩家面前呢？

面对这样一个优秀的系列，我们有足够期待的理由。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 多边形

热血时刻 游戏的倒数第二关，表现的是二战决战时期，苏军进攻位于德国首都柏林的象征着纳粹核心的议会大厦。"For mother Russia！"一声令下，全体苏军冒着德军的枪林弹雨冲锋陷阵，以往只是在书中看到这惨烈而雄壮的一幕，而在游戏中亲身体验却是第一次，这场决定了人类命运的战争，是永远也无法被历史忘记的！



很酷·很懒·很有味

DJMAX 携带版 酷懒之味

DJMAX PORTABLE Clazziquai Edition

机种 PSP 厂商 Pentavion 类型 音乐 发售日 2008年10月24日



地球上最酷最眩的音乐游戏《DJMAX》在PSP平台的第三作就这样无声无息地发售了，对于很多MUG玩家来说，便携是音乐游戏紧跟时尚的发展之路，这也是《DJMAX》能够在小P上扎根的主要原因。同时，很多音乐游戏的所谓传统发展之路就是稳定系统、更改曲目和增加难度，都是以巩固核心玩家为主要目的的改变，过去的《DJMAX》也是如此。不过，这一作在变化方面是具有反传统和争议性的，其大部分改变都是以照顾新手以及发展新玩家为出发点的。

比如说游戏最大的技术革新在于不少歌曲的背景动画（BGA）采用了真正的3D动画，而不是原先的FLASH，其视觉效果非常酷，吸引力不言而喻。而在系统方面，游戏增加了被高手嘲笑为很“二”的2键模式，并取消了极具挑战的8键模式，能够选择HARD谱面的操作模式也骤减，游戏中最难的几首歌曲放在前作中可能只能排在中上级别。至于“俱乐部巡回”这个单人主模式的也给初心玩家大开方便之门，稍稍掌握点小技巧，就算完全应付不了6键模式，也能通关，并拿到好看的排名第一的“成绩单”。

可以说，这两大变化的确能够起到增加华丽度和降低游戏门槛的作用，但其代价也很明显。首先BGA占









据的容量挤去的是歌曲的数量，包括联动和前代重复歌曲在内才48首歌曲，与前两作相差甚远；而部分歌曲因为BGA太眩，尽然出现掉帧现象，难道这算是新的干扰型效果器？说起来，本次的机台、按键、效果器种类也大幅减少了，同时取消了光盘收集等要素。这同样可以将“容量有限”当成借口，但与歌曲数量一样，不免有些偷懒之嫌。至于降低难度的做法确如老玩家所言，有些矫枉过正了。8键、高难谱面照有，2键和入门曲目照加，岂不两全其美？

把这一系列的情况串联总结一番，再联系早前与《酷懒之味》一同公布的《黑色广场》，我们不难得出这样的结论：《酷懒之味》的改变与发力不足似乎是在为《黑色广场》做铺垫，被《酷懒之味》吸引的新玩家和对其不满的老玩家接下来可能会步调一致地期待起《黑色广场》来。韩厂Pentavion的这一招的确值得玩味。

最后还要补充一句，别的游戏系列搞联动是联动存档，《DJMAX》联动是用UMD，没有碟就享受不了完整的游戏内容。虽然用“老金”也能解决联动问题，但想来想去还是很让人不爽啊斯密达！

有爱度 ❤❤❤❤ 点评人 胜负师

YY时刻 《告白·花·狼》的不仅歌好听，BGA也很有意境，讲的是类似《汪达与巨像》的故事，只是巨像变成了巨狼，而结局也总算不是悲剧。男孩把巨狼死后变出的奇花送给心爱的女孩以示爱，突然想到韩语中的“我爱你”发音为“sa rang hae”，有点像“杀狼嘿”，原来这个词是这么来的啊！纯属YY，纯属YY。

大智若愚还是大愚若智

真·三国无双5 特别版

真·三国无双5 Special

机种 PS2 厂商 Koei 类型 动作 发售日 2008年10月2日



老实说，制作《真·三国无双5 特别版》的攻略是我当编辑以来最无趣的工作之一。以前这种复刻移植的游戏并不是没有，其中也有很多都制作过攻略。但移植得如此之快、新内容如此之少、重要性如此之高的游戏，除了《真·三国无双5 特别版》之外还真找不出第二个来。

发售前光荣就已经大方地透露了（和次世代版相比）PS2版新增的要素，主要是6名武将拥有了自己独立的动作模组，并增加了对应的故事模式。在游戏发售前，光荣又在官网以小字遮遮掩掩地宣布去掉了游泳的设定，至于画面上的变化倒是只字未提，不过这个谁都能想到。

从光荣一贯的作风来看，我分析这回游戏的变化估计真的只有以上提到的这些。我多么希望游戏还隐藏了很多未公开的要素啊，可惜等游戏上市后我才发现，游戏果然就只有这些变化。这里不得不为光荣的“诚实”感叹一下。

话说在本作公开之前和公开之后，大家都认为《真·三国无双5 猛将传》快出了。搞出这个PS2版，大家虽然有些惊讶，但是由于有《高达无双》的前车之鉴，大家想想也就认了。没想到后来在TGS展上光荣又展出了《真·三国无双5 帝国》，这个就有些让人想不通了。而且已经有高人看出在《真·三国无双5 帝国》里月英依然用的是弓，也就是说PS2版的独





立模组被无视了，这就让人彻底无语了。这个游戏如果在日本销量能过5万，光荣都应该开PARTY庆祝了。

应该说，光荣的脑筋还是转得挺快的，像与Tecmo的火线合并这种大事就不多说了，这里就拿《无双》说说。《高达无双》的逆移植当初让人大吃一惊，后来一想这的确是一个妙招，当然这件事上拿主意拍板的人应该是NBGI而不是光荣。不过光荣马上现学现卖，搞了一个《真·三国无双5 特别版》，有异曲同工之妙。之后的《高达无双2》三平台齐发则可谓壮举，在日式厂商中这么做的简直是绝无仅有。

不过对于玩家来说，移植归移植，游戏品质还是需要保障的。《真·三国无双5》本身就是个问题多多的游戏，很多问题都快成为“无双众”的共识了，在PS2版里却得不到改进，这不能不说是太傻太天真了。如果能够把一些问题修正一下的话，本作的销量肯定会提高，而且口碑也会好得多，真是猜不透光荣到底是精明还是糊涂。当然如果光荣明天突然宣布了《真·三国无双5 猛将传》，那么一切问题都迎刃而解了，不过从目前看来最快也得明年3月去了。

有爱度 ❤❤❤ 点评人 纱迦

感动时刻 第一关就感受到了严重的拖慢延迟以及人物消失现象，我居然很感动：以前玩X360版时觉得游戏画面实在一般，但和眼下的PS2版比起来……真让人感叹“科学的发展日新月异”啊！

不走寻常路

抵抗2

Resistance 2

机种 PS3 厂商 SCEA 类型 主视角射击 发售日 2008年11月4日



如今打枪游戏太多了，而且顶级作品不少，《抵抗2》如何能够打出自己的特色，这是关键所在。

单人模式：《抵抗2》的世界观设定独具一格，里面的故事虽然发生在上世纪50年代，但科技水平已经达到了当今世界都无法企及的高度。一代中的部分设定如穿墙枪、跟踪弹就很有意思了，这一代则是更加强化，连巨大无比的外星空中堡垒都有，这种科技水平估计要2150年才能达到吧。

为了更好地营造出波澜壮阔的大场面，游戏完全无视一代的设定，引入了巨大的奇美拉、数万年前的高塔这种极具想像力的东西。游戏中还经常出现两军对垒的壮观场面，因此尽管从静止画面来看游戏素质一般，但实际玩到之后就会发现视觉冲击力还是相当强的，称得上是“不玩不知道，一玩吓一跳”。游戏最后的结局也给人留下了无尽的想像空间。





在线对战：一代《抵抗》的在线对战就强调前所未有的大混战场面，在本作中更是达到了30对30的顶峰。由于游戏采用的是服务器的对战方式，因此流畅度良好，全世界玩家混战也不会有太大问题。游戏同样引入了升级的要素，玩家除了有各种武器装备之外，还可以选择各种超能力。

不过由于同屏人数过多，加上《抵抗2》里的子弹都是可以肉眼看到的，因此联机对战的画面素质要比单机差一个档次。另外由于人数过多，很容易陷入混战之中，对于战略性的要求也不如《COD4》等游戏高，这是两个无法弥补的遗憾。

在线合作：在线合作是游戏的亮点所在。纵观今年推出的打枪大作，基本上都强调在线合作模式，惟有《抵抗2》做得最大最完善。《抵抗2》的故事模式不能合作，这点比较遗憾，不过作为弥补，它的在线合作模式相当丰富，号称有着100小时游戏时间。合作模式的关卡有6个，6个关卡各具特色，每次玩家进入时都会随机生成本关的任务和敌人，如果队伍等级高的话还有高等级BOSS等着玩家。这个设定和网游非常接近。

在线合作最大只有8个人，不过敌人的数量有如满天星斗，因此团队配合非常重要。游戏中预设了3种职业，战士是进攻的主力，医疗兵负责治疗，特种兵负责提供弹药，各有所长。在线合作也有升级设定，每升两级就会学会新的东西，有可能是武器，有可能是技能。由于有升级要素，外加地图随机，使得玩家能够常玩常新，但要想真投入100个小时的话，感觉游戏要素还应该更丰富一些。

《抵抗2》的很多设定都是独树一帜的，虽然这并不能代表它就是最好的，但至少能够让其在当今的打枪大潮中抢占一席之地。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 纱迦

愤怒时刻 在线合作时，扮演战士的我明明已经打光了子弹，但身后的特种兵宁死也不肯给我加子弹，逼得我在蓝牙耳机里开骂。果然是“不怕狼一样的对手，就怕猪一般的队友”啊！

不分派系，各有各的精彩

阿瓦隆代码

アヴァロンコード

机种 NDS 厂商 MMV 类型 动作角色扮演 发售日 2008年11月1日

收集癖玩家的最爱

这款前不久在NDS上推出的原创作品绝对是近年来MMV公司为数不多的佳作之一，在借鉴“《魔法工厂》系列”的同时，将“代码”作为游戏最重要的组成部分，通过任意的组合而产生道具的设定，只要熟悉之后就有一种神奇的魔力让人沉迷其中，促使玩家不断地前往广阔的世界寻找无限的可能性。



游戏从获得“预言书”的那一刻起就开始了一项庞大的收集工程，无论是与野外的敌人战斗，还是与城镇中的村民交流，只要是你眼前所见的事物，都有可能从它们之中获得各种“代码”来补完“预言书”中遗失的章节。而玩家组合“代码”的方式和我们非常熟悉的“拼图游戏”比较类似，虽然只有4×4的固定空间，但是我们所需要做的并不仅仅是用不同形状的“代码”去填补这些空缺，而是要根据“预言书”记载的方式将规定数量的“代码”按照一定规律进行放置，让平常毫不起眼的物品变得更有利用价值。另外游戏中玩家的装备和饰品都只能通过这个方式才会进化到高级形态，从而为战斗提供更多的便利，甚至为了满足玩家秀出自己的心理，游戏中也很贴心地准备了“纸娃娃系统”，让一些胜在外形的装备也有了自己的用武之地，尤其是在联机模式中更是成为了向好友炫耀的一个资本。



动作派玩家的体验

除了满足“收集癖”玩家的嗜好外，单纯想体验爽快战斗的玩家同样能在本作中找到很多的乐趣，因为在游戏提供的五大类武器中，不但每个系别下有各种小类(例如“剑系”武器就分为长剑、大剑、突剑、太刀四小

类)，使用它们各自的蓄力攻击还能产生各种不同的攻击效果，其中"锤系"武器的蓄力攻击由于具备远距离飞行的特殊效果，所以在部分迷宫的解谜环节更是成为了重要的手段。

游戏的另一大特色就是将迷宫和野外的战斗进行了区分，野外战斗注重的是"代码收集"，迷宫中则更强调对玩家对武器属性和攻击特点的把握，必须合理利用这些规则来达成关卡中的条件才能获得高评价，从而赢得更丰厚的奖励。当然不擅长动作游戏的玩家也不用为游戏的难度感到担心，即便是在任何一个地点不幸身亡，选择"Continue"后都可以从场景的入口重新开始挑战，HP也会自动回复一半，基本上不会出现卡关的情况。

趣味派玩家的爱好

看完以上对应两种玩家的游戏内容后，追求游戏趣味性的玩家千万不要感到泄气，因为游戏中同样为我们准备了丰富的"迷你游戏"。除了喜闻乐见的"猜箱子"、"刮刮乐"外，需要运用一定战斗技巧的"飞球比赛"和考验玩家细心程度的"知识问答"都能让接触过的玩家在潜移默化中对游戏的细节魅力更加关注。当然如果你在这些环节表现优异的话，奖励的各种"组合配方"也会使游戏的收集与组合部分更加丰富有趣，早日达成穿上华丽的装备与敌人展开热血沸腾的对决的终极目标。

有爱度 ♥♥♥♥ **点评人** 晴天

尴尬时刻 由于游戏中关于系统的解说需要自己查看"预言书"才会知道，所以晴天就曾在一个迷宫入口的绿色机关卡了半个多小时，最后查询的结果就是需要让武器附带"森林"属性再攻击开关才能顺利通过。这种小谜题让人有点阴沟里翻船的感觉。



它总是能给我带来大喜大悲的感觉

机车风暴 太平洋裂谷

MotorStorm : Pacific Rift

机种 PS3 **厂商** SCE **类型** 竞速 **发售日** 2008年10月28日





赛车竞速类游戏这几年虽然一直新作不断，不过给人的新鲜感却始终没有得到大幅度提升，他们都被太多条条框框束缚了，它们经过历代下来已经没有什么新玩意儿了，它们除了力求在画面上突破之外，任何革新其实只是宣传口号……传统竞速游戏需要注入从未有过的血液。

《机车风暴 太平洋裂谷》(以下简称《机车2》)的到来让许多，准确地说是让像我这样对传统赛车竞速游戏产生审美疲劳的人仿佛找到了一块新大陆。我对赛车游戏的基本要求始终没有改变，首先画面要足够的好；其次是离开气氛呆板的场地赛道，我需要的是在自然中驰骋；最后，操作感不要太生涩就行。《机车2》绝对满足以上这些基本条件，而当你玩到这款游戏后，它会带给你更多出人意料的体验。从来没有哪一款越野竞速游戏的赛道如此丰富、如此多变、如此漂亮……我们这次终于可以享受什么叫驰骋的感觉。当你进行一次长达180米空中飞跃，在落地的一瞬间你会有想尿血的冲动。面对一马平川的土地和十多辆疯狂的对手车辆，接下来你的任务就是和他们一比高下了。

由于《机车2》宽松的比赛机制，复杂多变的赛道环境，再加上强化了的AI车辆和物理引擎，这就导致了游戏中蕴藏了大量的随机性，这其实是游戏真正的魅力所在，这才是导致《机车2》好玩的最重要的因素。在其他赛车游戏中，只要你熟悉了赛道就能完全掌控比赛的节奏，获得第一到最后就是探囊取物。而在《机车2》中即使你对赛道格外熟悉，意外事故也会经常在你身边发生，因为有一些东西不是你能完全掌握的。在高难度下，对手车辆居然会主动在你面前S形行驶，主动过来碾压你，主动和你争夺最佳切入点。AI车辆之间也会相互缠斗，搞得道路上是乌烟瘴气。再加上赛道上不是乱石就是各种杂物，或许当你正安全驾驶时天上突然就会掉下来一辆几十吨重的翻斗车，真是给你一种打不起还躲不起的怄气感觉。"每一次玩的感觉都会有所不同，这就是《机车2》的与众不同。"我经常向别人这样谈起这款游戏。

《机车2》不但让玩的人极其投入，在一旁看的人同样能获得强烈的兴奋感，每一次夸张的碰撞和意外事故都会给各位带来开怀的笑声或是惊呼。玩《机车2》根本就不需要你对竞速游戏有着长期的爱好，只要你在一旁观看一下别人的驾驶，你就会产生一种尝试的冲动。如果你现在拥有一台PS3，却还没有找到一款中意的竞速游戏的话，那么《机车2》绝对是你的首选。

游戏还有一个极大的优点就是对网络要求不高，国内普通2M宽带就能让你登录PSN与全球各路《机车2》高手进行畅通无阻的对决。如果你能轻松的搞定游戏的8级难度，那么我相信你在网络对战中的表现也将会非常出色。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** ACE飞行员

咬牙切齿的时刻 眼看终点在前，眼看第一名垂手可得，怎想到被路上的一块小石头弄得车毁人亡。这时我才深深体会到"阴沟里翻船"的真正含义，但也只能咬牙切齿、口吐白沫了……





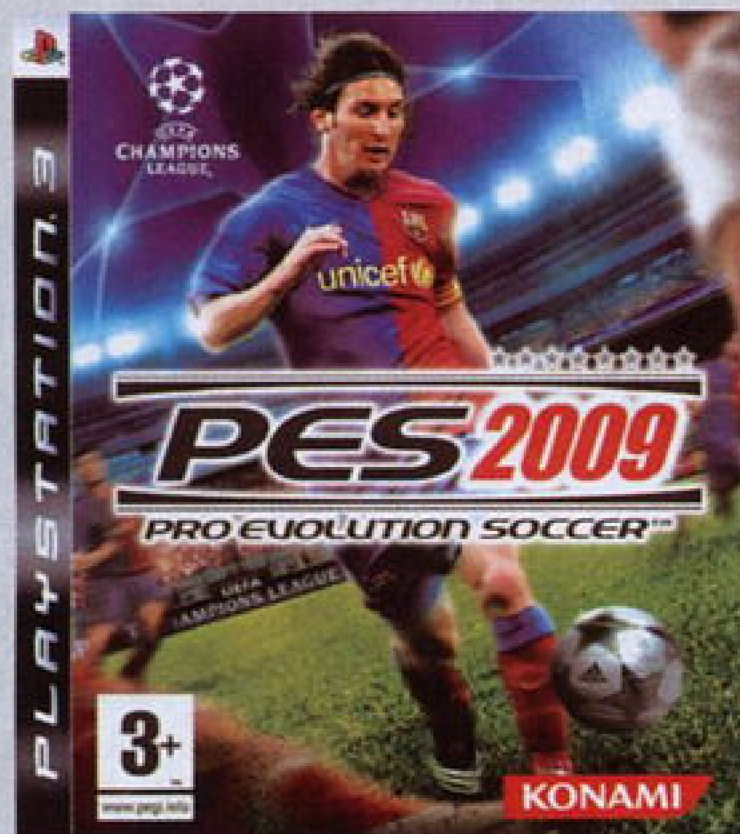
两年磨一剑

职业进化足球 2009

Pro Evolution Soccer 2009

机种 PS3/X360 厂商 Konami 类型 体育 发售日 2008年10月23日





如果说去年是"《实况》系列"的滑铁卢的话，那么今年Konami总算是挽回了一些颜面，面对着"《FIFA》系列"的咄咄逼人，《PES2009》做出了许多原来不曾有过的改进和努力，近些年来的不思进取也有所改观。掉帧问题已不复存在，曾经大受好评的"一球成名"终于加入，欧洲冠军联赛独家4年授权也让系列在授权上迈出了一大步，从某种意义上来说本作应该是《PES2008》的完全版，如果没有上一代的赶工，本作更应该取代那款半成品而成为首款次世代为主里平台的《PES》。

授权一直是系列的老大难问题，因为它的竞争对手EA完全垄断了FIFA的授权，所以Konami想要获得各个国家和联赛的授权，就要一家家地去与当地足协谈判，德甲联赛从本作的消失也是没有办法的事情，但是欧冠的授权以及游戏推出后，官方积极地利用补丁新增的球队授权以及球衣和球鞋确确实实地让玩家感到了Konami想要寻求进步的决心。目前官方已经将系统版本更新到了1.20，而且在游戏中可选的下载补丁中也在不停地更新，上传Replay存档的功能之后玩家可以更加方便地进行交流，这些都是系列原来不曾做过的，我们当然也可以把它看成是被EA逼得而不得不做出改进的结果。

虽然本作与前作使用的是同一款引擎，但是却做出了不少调整，与前作身体强壮才是王道相比，身体重要性被削弱，想要通过身体强制挤过对方防守球员比较困难，本作中梅西那样小、快、灵的球员似乎更加吃香；而动作频率慢，转身和接球较慢的球员，例如里克尔梅和托蒂等威力大减。再次对球的运行轨迹和弧线做出修正后传中和任意球的机会明显增加，而且抢点的球员似乎比以前更加懂得跑位，也会用更多的射门动作来处理传中的半高球。与试玩版中软绵绵的射门相比，正式版中只要动作合理就能重炮轰门，不过门将处理力量大的射门时也干脆利落，所以在比赛中经常会出现大力轰门和精彩扑救等观赏性极强的动作，爽快感自然就上去了。虽然并没有加入过多的假动作，但是本作在操作上却有着巨大的革新，那就是单凭十字键几乎可以完成所有的带球动作，将繁琐的组合操作都简化到十字键上(使用组合键同样可以做出这些动作)，可以令玩家更加快捷地根据场上的形势做出过人动作，"技术流"的回归对于大部分玩家来说都是福音。

说那么多本作的进化，最后再来泼泼冷水，网络问题依然是将来需要解决的问题，"草上飞"和"瞬间移动"依旧稀疏平常，本作之前大力宣传的"在线合作"模式以目前的网络条件来说根本就无法实现。本作的进步与对手相比依旧不大，想要在激烈的竞争中抢得优势，Konami还需要再加一把劲。





有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 火云

哭笑不得时刻 大师联赛中火云为了购入一名心仪的球员扔出巨额转会费，可是对方球队依然不同意交涉，不过这边将价钱抬到多高对方依然态度强硬，火云一气之下将转会费减了一半，没想到对方反而同意了转会请求，此时此刻真是让火云哭笑不得。

故地重游的感动和陌生

寂静岭 归乡

Silent Hill Homecoming

机种 PS3/X360 厂商 Konami 类型 动作冒险 发售日 2008年9月31日

说到"寂静岭"三个字，大家想到的是"《寂静岭》系列"，而并非单一的一款作品，因为它很完美地自成体系，喜爱它的人，是深深被寂静岭这个小镇吸引：大雾弥漫的街道，昏暗的房间，扭曲的怪物，以及贯穿始终的晦涩故事。

系列最新作《寂静岭 归乡》在玩家群中褒贬不一，略显简陋的充满噪点的画面，爽快却略显单调地战斗系统，感情充沛却稍显牵强的故事主线等等。这些问题最终归结到产品外包上，毕竟只有最初的制作小组才能游刃有余地驾驭自己的创造物，而接手续作的全新小组能满足玩家的最好途径就是努力尝试还原系列前作的感觉，而"还原"只能无限接近。先抛开它是否是一个好的"寂静岭"这个问题，想想我们需要什么样的"寂静岭"。

克隆的寂静岭

这里是寂静岭，但又并非你熟知的那个寂静岭。

雾，是寂静岭的代表，没有雾的第四作受到玩家最多的质疑。可见度在身前几米，浓雾中隐藏着怪物和真相，雾让小镇变得神秘，也象征着主角身在事中的迷茫。本作故事的主舞台被分为两半，前半段在牧羊人溪谷小镇，后半段在寂静岭。虽然是两个镇子，但是它们实在太像了。游戏进



行到寂静岭，当老玩家看到斜在路边的"Welcome to Silent Hill(欢迎来到寂静岭)"的大牌子时必定会有如故人离别甚久再度重逢时的感动。因为故事发生的时间关系，游戏中的寂静岭已经分为了新区和旧区，我们可以探索的位置是新区，有一个港口，但并非二代詹姆斯划船前来的码头，没有了熟悉的街道和建筑，在地图上可以看到，我们熟知的寂静岭教堂仅仅是在地图的左下角标识了出来。其实寂静岭小镇本身已经无法讲述太多故事，进入到重新制作的旧寂静岭的场景内会让本作拥有太强的附属感，所以重建一遍旧的寂静岭也不是最好的选择，然而似乎是一个模子中复制出来的新小镇——牧羊人溪谷小镇虽然没有自己的明显特色，但全新的场景给人更多的探索空间。当怀着矛盾的心情努力试图从中找寻寂静岭的影子的时候，我们能看到大雾和相似风格的建筑，算是寂静岭精神的延续吧。

回归的寂静岭

制作组经历了回归系列原点的《寂静岭 起源》之后，再次力图回归系列的巅峰之作《寂静岭2》。故事的整体走向和结局，人物的心理描写，自责、审判和宽恕的感情等等，游戏中的很多地方都让人有重回故地的感觉。信奉教义的小镇150年来都由创始的四个家族每五十年将自己家中的一个孩子杀死奉献给神，被选为祭品的主角不小心害死了将延续家族血脉的弟弟，深爱孩子的父母触犯禁忌放弃仪式触怒了神，教会的其他成员遵行教义杀害镇民，因自责而出现精神问题的主角被父母送往精神病院，也许是在药物的作用下将自己幻想成一个退伍的士兵并忘记杀死弟弟的事实，逃出医院后在小镇中寻找已经不再人世的弟弟，最终一步步走近真相。虽然整个故事中存在一些小漏洞，但并非致命伤，走亲情路线的本作和走爱情路线的《寂静岭2》确实有些相似(《寂静岭2》的故事中主角詹姆斯无奈之下杀死久病的妻子并试图忘记，几年后因思念回到寂静岭寻找亡妻)。经典必定是经典，学习经典并不能成为新的经典，貌合神离的本作在故事的深度和扩展度上并未达到《寂静岭2》的高度，但比起同类型的游戏，这种对人性有所思考的故事也算是比较优秀的。

重生的寂静岭

《寂静岭 归乡》借助次世代的机能给大家重新诠释了一个活着的神秘小镇。虽然这不是最好的《寂静岭》，但它用惊艳的视觉效果形象地表现出表里世界的转换过程，大雾、诗一样的谜题、金属构建的里世界等各种"寂静岭味"十足的设定在新主机上的表现让人看到了"《寂静岭》系列"将来的发展前景。值得一提的是本作精彩的怪物设定，不管是普通敌人还是巨大的BOSS，在主角胸前手电筒的灯光下都充满艺术性地表现出力量和令人恐惧的侵略感。战斗系统的大幅进化，拥有更灵活的躲避格挡动作、更多样的近身格斗动作和第一人称视角射击系统，战斗节奏快，配合多样化的强力怪物，加上加血瓶少的系列一贯特色，使得整个流程都充满紧张和压抑感。是时候放下对前三作优秀品质的依赖了，我们有理由相信拥有新感觉的《寂静岭》在未来会给我们更多惊喜。





有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 尼亚

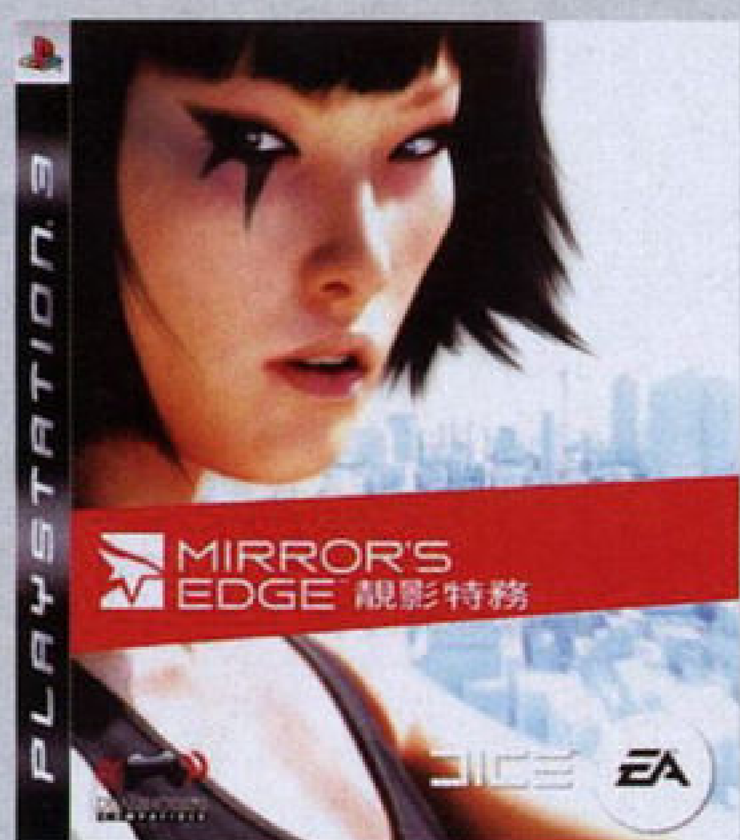
感动时刻 结局时看到主角阿莱克斯将手电筒放在死去的弟弟胸前，脑海中回响起阿莱克斯之前说的："拿着手电筒吧，有了光你就不再害怕。"想小镇上的大雾和谜团，只有紧绷神经用光照亮前方才能艰难前行，兄弟间的关爱，真挚而感人。

近未来波斯王子，或主视点成龙电影

镜之边缘

Mirrors Edge

机种 PS3/X360 **厂商** EA **类型** 动作 **发售日** 2008年11月13日



这款游戏的名字和它的剧情一样不知所云，如果不看游戏内容，你也许会以为这是一个2D美少女奇幻游戏，但事实上这是一款相当"真实"的极限运动题材游戏，与现实比起来，游戏中的女主角只是"运动神经比你高了那么一点点而已"——游戏的一切都在主视点的状态下展开，跑、跳、翻滚、攀爬、打架，甚至从高楼上"啪叽"一声摔到马路时，你也可以用主视点来看这个世界最后一眼。

游戏的风格独特，并且相当于是在主视点射击游戏的大框框里再划出一块自己的小天地，这样就给游戏推广造成了麻烦，因为玩这款游戏的前提条件就是"玩再激烈的主视点射击游戏也不会晕"，所以，游戏推出之后，甚至连世界各大游戏媒体的评价也都千差万别，总的来说，就是"喜欢的会喜欢得要命，不喜欢的就根本不会再碰"。而我恰好是属于"非常喜欢"的那一类人。

是的，我想只要是喜欢成龙大哥电影的人，都曾发过"如果有那样的身手就好了"的白日梦，或者你也曾和我一样在小时候曾从3米高的墙上往下跳，虽然落地只是那一瞬，但下落过程中耳边呼呼的风声再加上落地时你盯着地面所构成的强大视觉冲击力却总也忘不了——这款游戏就是为你我而制作的，在游戏的世界中，你可以很"安全"地在钢铁森林之间穿梭跳跃，就像个真正的动作片英雄那样。

游戏的绝大部分时间都是你一个人，从A点前往B点，自己和自己较劲，所以关卡的设计成为了游戏成功与否的关键。"找到出路"是游戏进行下去的惟一条件，但完成这个条件却有很多种方法，耗时越少的路线往往越危险，同时也越精彩，反之，你也许能够安全地达到目的地，但却失去了惟有这款游戏能够提供给你的成就感。

翻看海外媒体对这款游戏的负面评价，最集中的一点就是"流程过短"——回顾近年来一些的开创性作品，几乎都有这个通病，并且本作"跑酷"的类型就决定了几乎不可能有网络模式的存在，但这并不代表着游戏耐玩度不高，事实上，只要你连上网络，查看网络上位居前列的牛人们的关卡成绩，你也许就会发现，"和他们比，我根本就不算会玩这个游戏"，进而就会产生"都是人，为啥差距就这么大呢？"的感叹——好在游戏能够下载任何一名上榜玩家的游戏过程，就好像赛车游戏中的"幽灵车"一样，你和你的"幽灵对手"来一场单挑，很快你就能发现差距在哪里了。





有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 Gouki

疑问时刻 ①《镜之边缘》很难找到镜子？听起来有些不太可能，但这的确是真的。在游戏中除了第一关的最后能够借助大楼窗户的反光一睹女主角的"芳容"之外，游戏中你实在很难有机会再找到一面镜子来整理妆容。难道是制作组自己也对他们创造的女主角不太满意吗？②在游戏中你往下看，可以看到自己的脚，却看不到自己的胸……完全没有，一点也看不到，这正常吗？

“借鉴”出来的黑马

死亡空间

Dead Space

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 动作射击 发售日 2008年10月13日



一款发售前并没有博得太多关注的游戏能够获得成功，并且是在年底这个有着《战争机器2》以及《抵抗2》等超级“打枪”游戏的当期成功地扮演一匹黑马杀出重围，《死亡空间》的确有着许多过人之处。游戏发售一个多月之后再来看看这部作品，它也的确具备成为黑马的亮点。

首先要提的就是《死亡空间》对它的前辈们的致敬精神，从怪物的设计再到吓人的表现手法，从场景的设计再到出舱时的效果，我们都能从本作的身上看到老前辈《DOOM Ⅲ》的影子，只不过本作的借鉴要比那些东施效颦的失败者们高明得多，这也是本作成功的要素之一——借鉴但不照搬。本作制作组的聪明之处就是懂得根据需要，将原来的经典设定融会贯通到自己的作品中。游戏在枪械上的设定非常具有特色，完全摒弃了传统科幻题材游戏中常见的脱离于现实的武器设定，而是结合游戏的故事背景——发生在一艘星际采矿船上的故事，主角艾萨克在游戏中使用的武器全部都是采矿用的工具，当然，除了那把攻击力低得可怜的军用脉冲步枪（也难怪游戏中的军方在怪物面前是那么得不堪一击）。主力武器切割枪其实就是采矿时切割矿石用的工具，而火焰喷射器和电锯等也都不难理解它们在采矿时的功用。武器的第二种射击模式也是游戏在武器设计上的一大亮点，大多数武器的第二种射击模式都是弥补第一种射击模式的不足之处，比如暴力枪第二种射击模式可爆炸的空气弹就是弥补第一种射击模式攻击距离不足的劣势，所以根据战况实时切换射击模式让本作的战斗更具战略性。

聊完了武器接下来就得说说游戏中敌人的设计了，由于大部分敌人都是没有毛发光秃秃的造型，所以乍一看上去比较单调，但作为一款恐怖题材的动作射击游戏来说其实敌人的种类还是说过得去的。游戏强调的是战斗时的爽快感，武器也以切碎敌人的肢体攻击的主要手段，虽然听起来很残忍，但是将敌人击倒后上前再狠狠地朝它们的身体踩上几脚确实非常解恨。几场巨大的BOSS战也可圈可点，虽然难度不高，但表演性十足，非常有魄力。





要科幻就让他科幻到底，创意十足的菜单设计让本作的菜单与游戏结合地异常完美，艾萨克装甲背部脊椎型的体力显示，全息技术出现在画面中的菜单让游戏的流畅度备增。按下右摇杆的导航系统让玩家根本不用把精力放在研究地图和解谜上，你在游戏中所要做的就是全身心地投入到制作组为你构建出的恐怖世界中。

虽然《死亡空间》具备了许多经典的要素，但是依然没有摆脱场景单调，谜题设计乏味的毛病，封闭的空间限制了艾萨克的移动范围，也限制了玩家的探索，在A点与B点之间的往返跑对游戏的可重复性没有任何帮助。从结局中留下的伏笔上来看，续作是在所难免的，希望这些问题能够在2代中得以改进，那样该系列才能真正在动作射击领域占据一席之地。

有爱度 ❤❤❤❤ 点评人 火云

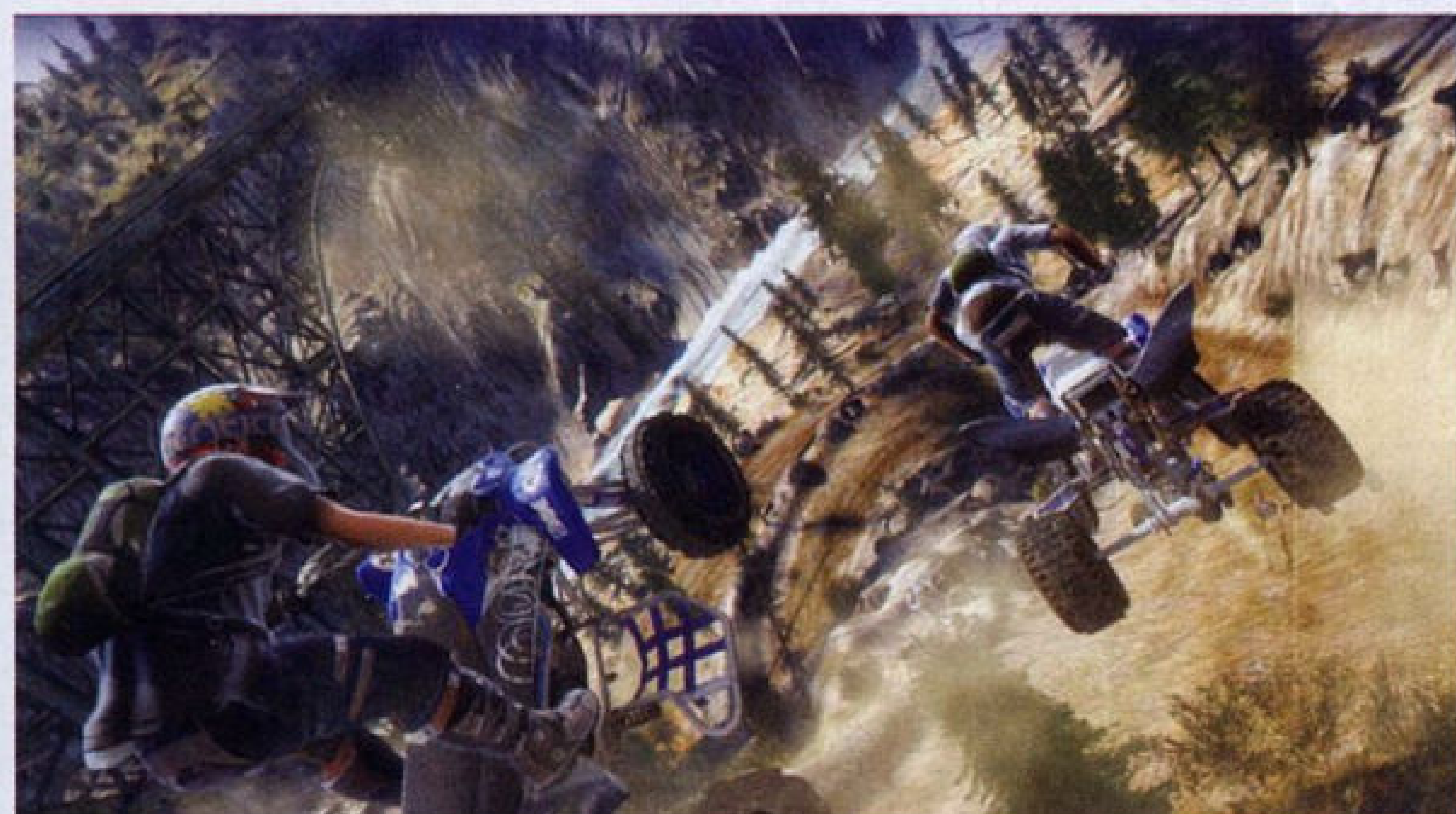
惊恐时刻 游戏中死亡之后会直接从上一个Check Point重新开始游戏，但是有一处Check Point正好是发生在爆炸时，如果玩家不小心在这里“扑街”，重新开始就会在毫无准备时听到一声巨响，当时真的是把火云吓了一大跳。

最具极限运动精神的机车游戏

完美机车

Pure

机种 PS3/X360 厂商 Disney 类型 竞速 发售日 2008年9月22日





我绝对不算是个忠实的赛车游戏爱好者，不过今年的年末还是过足了赛车游戏的瘾，当然这是拜《完美机车》以及《机车风暴 太平洋溪谷》这两款游戏所赐。这两款越野赛车游戏和很多传统的赛车游戏不同，你不必去死抠过弯最佳角度或者避免碰撞这样的技术细节，更多的时候你是在体验颠簸路面上飞速倒退的景物给你带来的感官刺激。

而写这篇评论的时候我已经有一段时间没有玩《完美机车》了，这倒更好。可以让我更冷静的想一想到底这个品牌给我们带来了什么，未来又可以为我们带来什么。

它真的是赛车游戏吗？

你一定会说这还用问吗。其实我想说的是，它到底和《托尼·霍克滑板》、《肖恩·怀特滑雪》这样的极限运动游戏有什么本质的差别呢？玩过这类极限运动游戏的玩家一定知道，它们和《完美机车》的核心都是同一种东西——特技。为了让制作组成员绞尽脑汁设计出的各种特技花招有用武之地，游戏中预置了高低落差惊人的场地，再衬上美丽的自然风景。也就

是《完美机车》开头影像里所说的"只有大自然母亲的鬼斧神工才能为我们提供这样的挑战"。而这正是极限运动游戏的诉求，那就是通过高高飞起来获得对自然超越和征服的感觉。

所以说相比赛车类，《完美机车》似乎更应该归入动作类游戏。而《完美机车》真正的成功之处是把这样一个特技题材的游戏用"机车"这个载具作为放大镜，增加了游戏的乐趣。很显然持续不断的动力以及超高的运动速度都是类似的滑雪或是滑板实现不了的。

而制作组对于"机车"特性的利用是关键的一步。比如车辆的氮气加速能力在超现实的同时也有着真实感。你只要努力做出连串的高级特技就可以赢得奖励的气槽，落地之后就可以让你的速度更快、游戏的气氛也更疯狂。

这样新鲜的思路让《完美机车》显得与众不同，游戏的各种设计紧密结合比起很多把好的设计结合在一起却缺乏统一性的游戏要高明得多。也说明在很多我们熟悉的游戏领域或许还有很多类似的题材等着游戏的设计者们去革新。

如何更完美?

鉴于《完美机车》的出色表现，它的续作会是什么样的确是一个引人遐思的话题。其实本作已经非常成熟，想要突破的确有一定的难度。不过本作有一个比较明显的问题就是游戏的难度设计比较单一，游戏中AI赛手的个性还不够明显，这也让玩家很容易在单机版中得到完美的成绩。游戏没有很好地为玩家设计一些有挑战性的目标，导致了游戏通关之后除了再赚一些成就以外似乎变得无事可做了。



尤其是一些技巧挑战赛的分数标准设置的过于平易近人了，本来是可以很好的调动玩家研究赛道、使用连续特技的地方，制作组都没有进行特别的引导。如果制作组可以在新作中加入具有特殊限制规则的挑战模式，相信会让玩家获得更持久的游戏动力。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 TT

惊奇时刻 在一次偶然的起跳之后，我居然让赛车做了一个侧向的翻滚，而且还安全着地了，连自己都吃了一惊。这也让我对这款游戏的自创动作的可塑性刮目相看。

你选择了哪一条路?

女神侧身像 负罪者

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

机种 NDS 厂商 Square Enix 类型 策略角色扮演 发售日 2008年11月1日



不可否认，《女神侧身像 负罪者》是近期NDS上最好的游戏之一，如果说它有什么最让人惊喜的地方，那么无疑就是剧情。可以说本作的剧情是集系列前两作精华的结果，游戏从一个和之前作品截然不同的角度出发，既保留了系列作品中对死亡与生命的思考，又从另一个方向描绘了女武神的故事，玩家不再以高高在上的神的姿态俯瞰世人，而是设身处地地成为了一名凡人，带着满腔的仇恨，向着女武神的权威发起挑战。

整个游戏过程中，玩家一直以一种仇视的角度仰视着瓦尔基里，直到游戏的最后才得以与其正面交锋，而在这漫长的挑战女武神的过程中，玩家会慢慢体会到难以言喻的痛苦：想要打败敌人并成长起来，就要不断地牺牲信任自己的同伴，想要站到最后并实现对女武神复仇的愿望，就不能不伤害任何人地生活下去。是选择同伴还是选择复仇，这是就游戏中丢给玩家的第一个选择，而这个选择从游戏的开始就会一直深深地影响着我们，让我们犹豫不决。

将本作充满了悲剧美的剧情推向第一次高潮的，正是主角的好友安塞尔之死。当主角威尔在战斗中不幸罹难的时候，痛苦的安塞尔向神祈求愿以自己的性命来与威尔交换，然而，威尔真的回到了人间后，我们所要做的第一件事却就是亲手对着安塞尔使用会带走人们生命的女神之羽……当安塞尔哭泣着诉说自己不想死去的愿望时，相信所有人都会在心中暗暗下定决定，无论如何也不会让下一个牺牲者出现在自己面前。但是，随着时间的流逝，这个坚定的信念却又会在强大到恐怖的敌人面前渐渐被消磨殆尽。如果不牺牲同伴就将要面临着被团灭的结局，如果牺牲同伴，那么自己就会向着黑暗的深渊更近一步……究竟选择什么样的道路全部交给了玩家，在游戏的过程中，玩家会前所未有地体验到生命的沉重。

当然，本作的剧情也有一些不足之处，像是威尔对女武神接近于盲目的憎恨就是个略显牵强的理由，所以，建立在这个牵强理由基础上的种种关于威尔的悲剧其实很难以让玩家



感同身受，因为玩家明白女武神是一个什么样的角色，我们无法通过威尔的盲目去重新解释女武神的所作所为。因此，当威尔将家庭的悲剧全部怪罪到女武神头上时，我们会认为那完全就是无理取闹，当威尔认为自己所遭遇的一切不幸都起源于女武神的时候，我们却明白其实完全不是这样。主角的偏执与一意孤行无疑让玩家在剧情的主线上失去了带入感，当威尔在考虑着一切都为了报复女武神而做的时候，我们却在想着"女武神太无辜了……"这样的事情，对于这款剧情本该起承转合得非常完美的游戏来说，这是一个并不严重、但却也让人无法忽视的缺陷，不过好在游戏本身对于气氛的营造相当成功，所以可以说是瑕不掩瑜。

与剧情的出众相反，本作的系统方面则是不过不失，游戏虽然采取了近年来人气很高的策略角色扮演游戏的战斗方式，不过在走格子的部分完成之后，其实战斗系统还是采取了系列大受欢迎的传统按键战斗方式，让人备感亲切，但可惜的是这样一来，游戏的节奏就变得相当拖沓。玩家在移动攻击之后，还要切换画面进入战斗，这样就将本来只需要花费1分钟就可以完成的战斗被拖长到了2分钟，虽然按键战斗与玩家的布阵、走位相当紧密地结合到了一起，使策略性大为提升，不过缓慢的节奏却也更容易让玩家感到厌烦与疲倦，再加上游戏中经常出现为了追求高karma而要将敌人削减到HP最低的情况，也是让战斗失去连贯性的一大原因。

总体来说，本作是一款相当值得一玩的游戏，具有策略性的战斗、数量众多的同伴、相辅相成的剧情，当通关三种结局之后甚至还有红莲迷宫出现，让玩家尽情享受战斗与收取同伴的乐趣，如果在上面的文章中提到了许多关于它的不足，那也是因为它的优秀使仅有的缺陷变得更为突出，如果你是"《女神侧身像》系列"的FANS，那么千万不要错过本作。

有爱度 ♥♥♥♥♡ 点评人 玛娜

欢乐时刻 虽然在游戏的本篇中，玩家一直会被压抑感困扰着，不过来到了红莲迷宫之后，这压抑感可就再也找不到了。在红莲迷宫中，不仅所有同伴都会加入我方，而且同伴们的对话也相当有趣，能看懂日语的人无论如何也要进去尽情地大笑一场以缓解游戏本篇中的郁闷啊!



不是皇牌空战的皇牌空战

空中杀手 无罪王牌

Sky Crawlers: Innocent Aces

机种 Wii 厂商 NBGI 类型 射击 发售日 2008年10月16日



如果仅仅把这款游戏算作游离于《空中杀手》小说和剧场版动画之外的纯粹应景之作，那么喜欢模拟空战类游戏的玩家显然不会买账。事实上，把它视为《皇牌空战》系统框架之内的一款分支作品才是较好的定位方式。由于出自同一个制作小组，我们可以看到，除了因时代背景的需要而取消的导弹类武器之外，游戏的操作界面与《皇牌》几乎没有任何差别。当然，这种捡现成的做法从一定程度上令游戏的总体素质得到了保证，只不过对于绝大多数通过Wii第一次接触游戏的玩家来说，这款游戏实在不容易上手。

我们似乎已经养成一种习惯，只要是评论一款Wii游戏，那么首先就要联想到体感操作。其实，关于体感操作这一点，大家还是可以放心的，这款游戏将体感操作与真实的战斗机驾驶方式很好地融合到了一起。不过，当你手腕悬空握着双节棍遥控器的时候，往往会出现另一个问题：很难精确地输入飞行控制指令——Wii遥控器的灵敏度似乎不是太好，至少在这款游戏中的表现不够出色。所幸，游戏中为大家准备了回归传统游戏方式的操作模式，在采用这种控制方式时，你手中的双节棍遥控器俨然就是一个被拆分的PS2手柄，而这时的游戏也与《皇牌空战》更加相似了。

尽管比《皇牌》的整体难度降低了一个档次，但过于写实和专业的游戏控制方式难免让新手玩家望而却步。特别是那些在玩3D画面游戏感到头晕目眩的人来说，就算难度再低，在这样一个虚拟的世界中驾驶战机不停地旋转盘旋，这显然是件苦差事。由此可见游戏对新手菜鸟的杀伤度和免疫度是相当高的。而对于那些在虚拟游戏世界中有着上千飞行小时的王牌老鸟来说，即便游戏的难度会降低，出于惯性的驱使，他们还是会忍不住去碰一下这款骨子里透着《皇牌》气息的游戏。我们也不难从这种两极分化的局面中猜出游戏的销量将会是何等的惨淡。当然这并不意味着游戏的品质存在问题，只能说游戏的定位存在着严重的偏差。

让非核心玩家去接触一款过于专业的游戏，这种做法本身就是具有极大风险性的。当然我们可以看出厂商在推出这款作品时明显有着投石问路的意图，只不过这枚石子不幸掉进了深不见底的龙潭。或许，像《冲破火网》那样既有模仿现实、又不失爽快感和简单操作方式的游戏才更加适合广大新手玩家。

有爱度 ❤❤❤ 点评人 炎骑士

王牌时刻 觉得《皇牌空战》中用导弹来决胜的空中格斗不够刺激？那么好吧，先把这款游戏通关，然后随便开一架飞机去挑战隐藏的SP任务，用仅有的机关炮在半小时之内击落100架敌机，保证让你过足当王牌瘾！

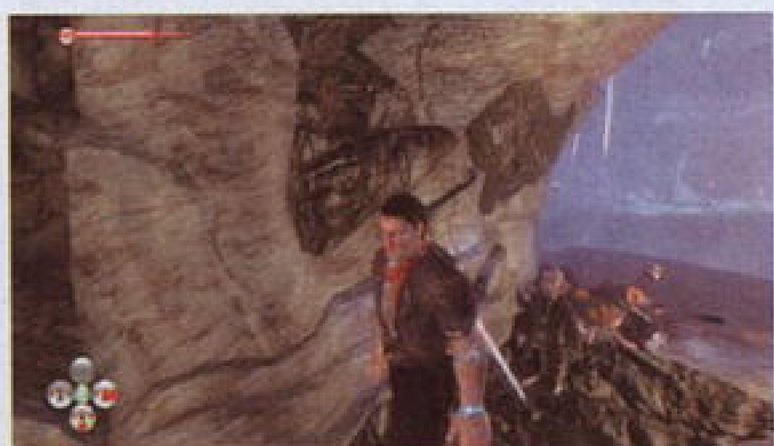


无关鬼神、涉及人生

神鬼寓言 II

Fable II

机种 X360 厂商 Microsoft 类型 动作角色扮演 发售日 2008年10月21日



如果抛开台湾微软官方的“神鬼寓言”这个过于花俏的译名不看，“寓言”这个简单的原名其实更容易让人追索到制作者们原本的想法。它就是一则寓言，一则用童话般的游戏方式构筑起来的人生寓言。

选择与时光

游戏的制作人希望用善与恶、纯真与堕落构建起游戏的基石。角色在游戏中几乎的一切行为都和这块基石有关，这种相互作用不但改变着角色自身，也在逐渐改变着游戏中的这个虚拟的世界——阿尔比恩的面貌。

而作为玩家的你，完全可以把这款游戏作为一个人生的实验田，去尝试自己的想法，看看自己在游戏中所做的行为会引起什么样的后果，亲自体会到世界的变化。当然游戏极高的自由度也意味着结局不总是圆满的，它有时让你欢欣鼓舞，有时会让你唏嘘，甚至会让你产生罪恶感，对你过去的选择感到后悔。

游戏中选择与结果之间并没有明显的对应关系，有时你甚至想像不到它的后果。为了表现出你的选择在时光的力量下将会被如何放大，制作小组巧妙地设计了两个长达10年的时间跨度，让你从一个小孩跳入青年再跨入中年。

让我印象最深刻的一个选择就是童年时帮助镇子守卫收集通缉犯海报的任务。收集完后，有个叫亚弗的男人愿意用1个金币跟你交换，我做了这个交换，而没有把海报交给守卫。然而在十年之后我再次来到包尔斯顿老镇的时候，才明白当年做了一件多蠢的事，亚弗把这个镇子变成了蛇鼠横行的堕落之地。老镇彻底由贫民窟变成了恶人的老巢，没有法制、没有警卫，就像之后流程里会出现的西崖那样。小时候的一些善良的镇民已经离开了这座镇子。

当我下意识的想用S/L大法来试图还原这个世界的时候，X360的存档系统会告诉你，重回到过去是不可能的，你得对自己过去的选择负责。实际上在这个游戏中像这样的选择我还可以信手拈来的举出很多，总之相比前作，你的作为对于其他人的影响已经变得更加明显。你玩得越投入，这些选择给你的感悟就会越深。

家庭与责任

游戏中建立家庭的概念也非常值得一提。老实说，有时候我觉得这才是对于玩家真正的考验。它会给你很多美好的时刻，当第一次你用戒指向对方求婚成功的一刻，当你的孩子降





生的一刻。随着时光的流逝你还可以看着孩子从摇篮里的婴儿变成了能跑能走的少年。相应的你也需要负担起家人的生活费用、居住的房子，时不时的和家人互动、送小礼物。

但要命的是，在《神鬼寓言II》这么一个时间会不断流逝的游戏中，家人可能会成为你冒险最大的束缚（牵挂?）。这点相信所有玩到后期的玩家都会深有体会，在阿尔比恩大陆的各处之间旅行，短则几个小时，长则几天。在到一些距离遥远的地方完成任务的时候，经常会发生你刚到一个地方，家人就会呼唤你回去的情况。如果拖了很久不回去，那么家人的好感度会大幅下降；如果回去，你的任务又无法继续了。要知道如果家人好感度过低，对方就会和你离婚，带走你的部分财产，降低你的声望，甚至带走你的孩子。而我们的英雄总会在这种尴尬的境地里徘徊，大大影像了游戏的流畅度。是要稳定的家庭还是去不断地迎接新的冒险?到底是游戏的设计出了问题，还是制作组真的想在游戏里丢给玩家这么一个难题，不得而知。至少这让在电视机外握着手柄的我着实地苦恼了一番。

最后，我强烈地建议你亲自试着走进阿尔比恩的世界，到了那里你一定会发现以上我描述的只不过是《神鬼寓言II》为我们提供的乐趣和思考中的一小部分而已。虽然这款游戏也存在着这样那样的缺陷和不完美，不过真的融入这个世界之后，我才感觉到在一件本已很美好的东西上面挑毛病是件多么无聊的事情。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 丁丁

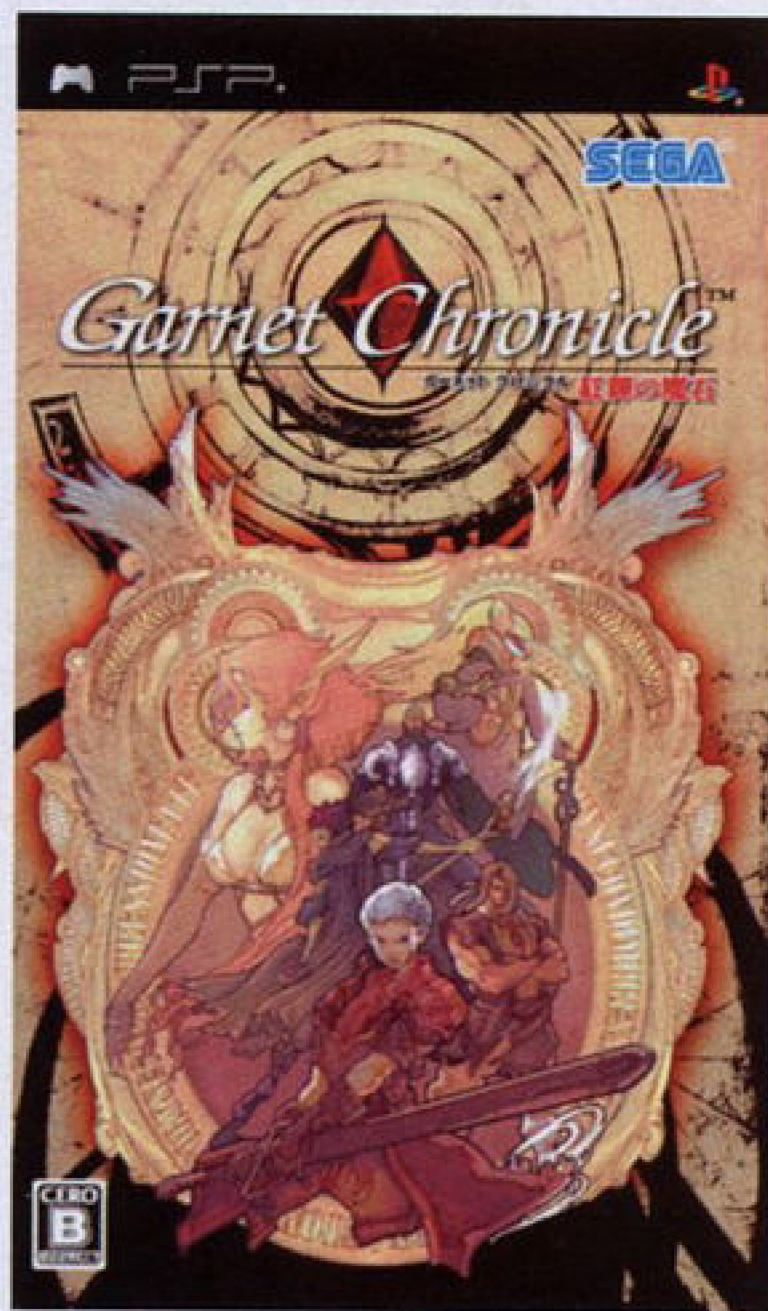
投入时刻 游戏的很多任务都很会拿捏人的感情。比如在通关之后一次回到包尔斯顿市集的家中，“夫人”立刻迎上来说“儿子”学我出去探险被抓了。当时我就火了，这还得了?一查任务列表，原来这小子偷跑到霍比人洞穴去了。结果自不必说，拎起王者武士刀一路把“儿子”从洞里救了出来，最后在洞口还上演了母子相见的戏码。套用《甲方乙方》里一句台词“一切都跟真的一样。”

你是否还会对韩风说不?

加雷特编年史 红辉的魔石

ガーネットクロニクル

机种 PSP　厂商 SEGA　类型 角色扮演　发售日 2008年10月23日



正确看待韩元素

由于亚洲人的审美观使然，所以韩国画师担任日式游戏的人物设定对大多数“老鸟”玩家来说并不是什么能够让人“大吃一惊”的事情，但同时这类游戏也有一个很有趣的共同点，那就是在玩家中的评价普遍不高，除了韩式特有的“俊男美女”外，基本上不会给玩家留下任何印象，至于能将游戏通关的人，那估计也只有用“凤毛麟角”来形容了。远的我们暂且不说，就拿同为PSP上的《龙骑士咏叹调》来说吧，当时本作一公开就以《天堂II》画师的噱头而吸引了不少电脑玩家，而当游戏正式发售时，游戏节奏过慢的弊端就很快地暴露了出来，起初大家或许都会认为游戏的战斗方式是在向“《勇者斗恶龙》系列”致敬，想模拟出“正统角色扮演游戏”的感觉，但时间一长你就会发现那只是你的“一厢情愿”而已，按照正常速度几分钟就能转个遍的迷宫，偏偏却因为一些无法避免的战斗而将探索的时间硬拖到了1~2个小时，耐心消磨殆尽的同时自然而然就会对这类游戏产生抵触情绪。

《加雷特编年史 红辉的魔石》作为又一款以韩国画师担纲的游戏，和之前的同类作品相比其实已经有了很大的提升，人物的表情与动作和时不时出现的逗趣对白都让游戏的过程非常轻松，再加上简单的人物育成系统和爽快的战斗，你很难再找到那些让人厌烦的“重复”与“枯燥”，更多地则是接踵而来的挑战。另外和《龙骑士咏叹调》相比，游戏的开发公司也是影响游戏素质的主导因素，让擅长战棋游戏的日本一公司原创一款角色扮演游戏本来就是一件比较不靠谱的事情，如果你还因为“韩国画师”涉足某款日式游戏而让你对它的期待度大减，那么改变一下自己固有的印象，或许才能接触到更多元化风格的游戏，对其中的优劣进行更准确的评价。

明显的优劣势

本作精美的画面和PSP上的同类游戏相比的确已经达到了很高的水平，每一个章节虽然玩家只能限定在一个大区域中活动，但无论是村庄的繁华，还是野外的鸟语花香，你总能在每个场景发现吸引眼球的细节，甚至战斗中每名角色的攻击动作都经过细致的调整，尤其是发动“会心连击”和“协力攻击”时，各种华丽的演出效果也让人眼前一亮。另外作为日式游戏传统的“优势项目”，绿川光和钉宫里惠两名声优的加盟对于吸引众多恋声癖玩家也起到了不可磨灭的作用，惟一比较让人遗憾的是，游戏并非是完全语音，只有在部分重要情节中才能听到声优们的倾情演绎。

而要说到游戏最大的缺点，“剧情”估计要算是一个老生常谈的问题了，当然这个情况也算是目前角色扮演游戏遇到的一个瓶颈，如何能在娱乐方式与网络发达的今天，让玩家去体验一场扣人心弦的冒险也是很多游戏剧本创作者在不断追求的目标。除了超越现实的故事背景，将更多人们不曾想到的元素充分的挖掘，或是与大家固有的想法“背道而驰”才能算是“搏出位”的最佳方式。当然游戏在遇敌系统上的设计也存在着一定的缺陷，虽然敌人可见能让玩家避免一些无谓的战斗，使游戏的过程更加流畅，但敌人过快的追赶速度和同样适用于我方的“偷袭系统”，经常会导致莫名其妙的GAME OVER，而能够随时存档的系统似乎也提醒着玩家：“制作小组说不定已经发现这个问题，但却没有进行正确的修改”。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 晴天

聆听时刻 其实本作除了华丽的开场动画，另一大噱头就是片头曲是由绿川光和钉宫里惠合唱的，至于他们在歌唱领域的表现如何，大家还是用自己的耳朵来判断吧，至少目前晴天认为“还有很长的一段路”要走(笑)。





特别企划

游戏界最具衣着品位人士大评选 In or Out?

一直以来，游戏都是走在时尚前端的艺术，不管我们是否承认，它都在以自己独特的方式引导着时尚的潮流。早在时尚界还没有开始流行波希米亚风的时候，就有无数少女早已身着飘逸的长裙四处游走；早在角斗士鞋没有成为今季的人气商品时，各种格斗游戏的少年少女脚上就已经有了经过改良的黑色带状长靴；当混搭风日益盛行起来的时候，我们才发现无数游戏中的人们早已悄悄地完成了这个转变，每当一个全新的潮流风行起来的时候，我们都会回忆起来原来早就已经有人在游戏中完美地对此进行了演绎……

第一次对我们进行了时尚启蒙教程的，是《格斗之王》中的八神庵，无论是那条将皮带系在双腿之间的红色长裤、黑色短西装还是具有开创性的偏分发型，都已经成为了无数人记忆中难以消退的点滴。

第一次真正让我们感到震撼的，是《最终幻想Ⅷ》的斯考尔，黑色毛皮夹克、银色饰品，还有视觉系韵味十足的金属质地皮带，在他之前，没有几个男主角可以仅仅靠穿上一套衣服就赢得所有人的注意。

第一次将时尚变得触手可及的，是《生化危机4》的里昂，在他套上那件褐色的毛领夹克之前，谁能想像得到与此同款的夹克瞬间就变成了人气畅销品？

当然，时尚也并不往往都来得这么简单。今天你够In，明天也许就会Out，它就和女孩子的心情一样，短短瞬间便会瞬息万变，一成不变与江郎才尽必然会被立刻踢出局外。不过，这对于我们来说倒也未必不是一件好事，与其让那些着装品位低俗平庸的人物长期占据着我们的视线，倒不如尊重自然法则的优胜劣汰，尽情让视觉得到最大程度的满足。现在，就让我们进行一个简单的评选，看看在最近的这几年里谁将会成为游戏界流行的风向标。

文 玛娜 美编 NINA

评选原则

1.由于游戏界时空转换频繁，种族区别明显，各地风俗不同，流行讯息各异，所以在本次评选中我们分出了几个互不相干的组别，不同组别的选手之间不存在竞争关系。

2.古怪不等于时尚，同理，与众不同也不等同于个人品位。背了几根链子在身上的奎托斯固然很有男子气概，但是想要以此来说明自己的衣着品位就不那么容易了。

3.一件单品的优秀无法证明整套搭配优秀，化腐朽为神奇的搭配远远高于将美丽的单品堆积在身上。

4.价格是品位的一部分，但纵然全身都穿着奢侈品也不能证明你比其他人更加优秀，更何况，游戏界的服装本来就很难有价格可言……

5.本着寓教于乐的原则，在评选中，可以给予我们一些着装启迪的搭配自然更受欢迎，即使它只有一个亮点。

6.那些其实根本没有办法穿在身上的衣服总是要更好看一些的，但是它们总是伴随着不知道突然从哪里多出来的几根绳子、毫无必要存在的装饰品，甚至是从物理上来说根本不可能实现的诡异形状一起出现，对于这些衣服，我们也有自己的界定方法。

现代组

随着游戏从神话奇幻时代渐渐向着现实社会进行转化，以现实为题材的游戏也渐渐呈现出百花齐放的局面，这些游戏中值得我们关注的搭配数量可不少。当然了，由于本组的选择范围是现代，所以对于服装实用度的要求相对来说也是几组中最高的，它们也许不是非常华丽，不过值得肯定的是，这些搭配值得借鉴的地方还是很多的。





牙琉响也

《逆转裁判4》

虽然《逆转裁判》里的人普遍有一些神经搭错线的问题，像是把拉面碗或是饭团扣在脑袋上充当帽子、在十个手指上套满硕大的钻戒、明明是个胡子大叔却还要穿粉红色的可爱厨师服等等，不过其中也有一部分相对而言比较正常的人穿着品位还是值得赞扬的，譬如万绿丛中一点红的牙琉响也就是其中的典型之一。

之所以这里选择了牙琉响也作为典型，一是因为相比起走正统派路线的成步堂龙一和王泥喜法介来说，牙琉响也选择的较为容易凸现个人风格的视觉系路线更具参考性，譬如说给休闲西装搭上一条沉甸甸的银质项链，在大众化的服饰外加入一些具有戏剧感的细节（从这一点上来说倒是和御剑怜侍爱好相似）；第二点就是因为他很完美地向我们证明了人类的品位是如何随着时间的改变而改变——如果回头看看他以前做乐队吉他手时的不羁青年打扮，就会发现除了几年都没有更换的装饰品之外，这套休闲西服是多么妥贴得体了。





银色装饰链在强调个人风格的同时打破了严肃感。

紫红色西服与黑色衬衣优雅十足。

银色腰链和戒指极具金属感。

▶曾经的不羁青年。

最大亮点 在正装中完美地加入了视觉系要素。

Copy小贴士

总体来说这套服装还是很好复制的，不过如果不玩摇滚，千万要把腰上那条夸张的大锁链取下来，我们只是要借鉴他的风格罢了，并不是真的想被当成一名愤怒的摇滚青年。



最大亮点 整体简单，细节精致。

黑色护腕的使用是一大亮点。

眼部的化妆与手臂的纹身给运动感十足的造型增加了别样风采。

红色跑鞋与手套打破了黑白带来的单调感。

很有创新精神的绑腿，在实用的同时居然奇迹性地还拥有装饰感。



费斯

《镜之边缘》

很难说菲斯是一个传统意义上的美女，不过这并不妨碍她在型女的道路上走得顺利无阻。由于生活在一个近未来的高度文明社会中，所以菲斯的穿着风格奉行了极简主义的原则，没有过多的装饰，一切以方便为主，黑色运动背心与白色长裤的搭配虽然非常常见，不过对于细节上的修饰仍然相当精致。这套搭配也提供给了我们一个值得参考的典例，怎样使用最简单的单品搭配出令人耳目一新的造型。

Copy小贴士

简单的运动装也可以借助一些小道具焕发时尚魅力，我们不一定需要纹身与绑腿的帮助，也可以只拥有几件最简单的基本款服装，因为妥善利用各种小装饰品提升整体造型的魅力是千古不变的搭配准则之一。



但丁

《鬼泣》

作为一个从登场开始就一直被称为型男的男性主角，但丁不仅拥有男性FANS的关注，同时也是女生们视线聚集的焦点，而女孩子们感兴趣的，除了那强大的力量、矫健的身姿、不羁的性格之外，当然还有帅气的外形以及独特的个人风格。但丁也确实对这方面很有一手，初登场的时候，糅合了摇滚金属风的奢华风造型不禁让人眼前一亮，配合狂放的气质也达到了内外的完美统一，而随着年纪渐长，则很自然地转为以兼具沉稳与华丽感的皮草风，并以金属配饰作为点缀，恰如其分地诠释了成熟男性的独特风韵。

红色皮制风衣剪裁相当贴身，使累赘感降至最低。

金属扣很好地统一了全身的风格，值得注意的是中间很细心地空出了一个纽扣。

皮带上的银质饰品也是标志性的单品。

长裤经过了精心设计，裤脚的造型是亮点所在。



Copy小贴士

皮革风已经在很久一段时间里都保持了极高的热度，相信在未来也不会迅速退热，如何使用皮革恰当地营造成熟印象正是我们所需要掌握的技巧。当然了，想要买到一件但丁式的红色风衣可不是件容易的事，从图片上这么贴身的剪裁来看，相信我们要在普通风衣的背后夹上好几个夹子才能达到理想状态，不然的话，相信它就会宽大得只能给寒羽良穿了。





美咲四季+莱姆

《美妙世界》

虽然《美妙世界》的人物比例看上去有些梦幻，譬如说腰比脑袋还要细，大腿还没有靴子粗，十几岁的少女就拥有近乎完美的腹肌与肱二头肌等等问题……不过就搭配本身来说倒是没有什么太大的问题。由于游戏中这群少年少女们是混迹于涩谷一带的年轻潮人，所以在造型上也很有自己的心得，不仅善于运用各种配饰提升整体的时尚度，对自己创造潮流也有着独到的见解。在这里，由于音操的造型中最主要的耳机对大多数人而言并不太具实用性，所以我们不妨把目光投到美咲四季与莱姆的身上，看一看他们的造型有什么样的亮点。

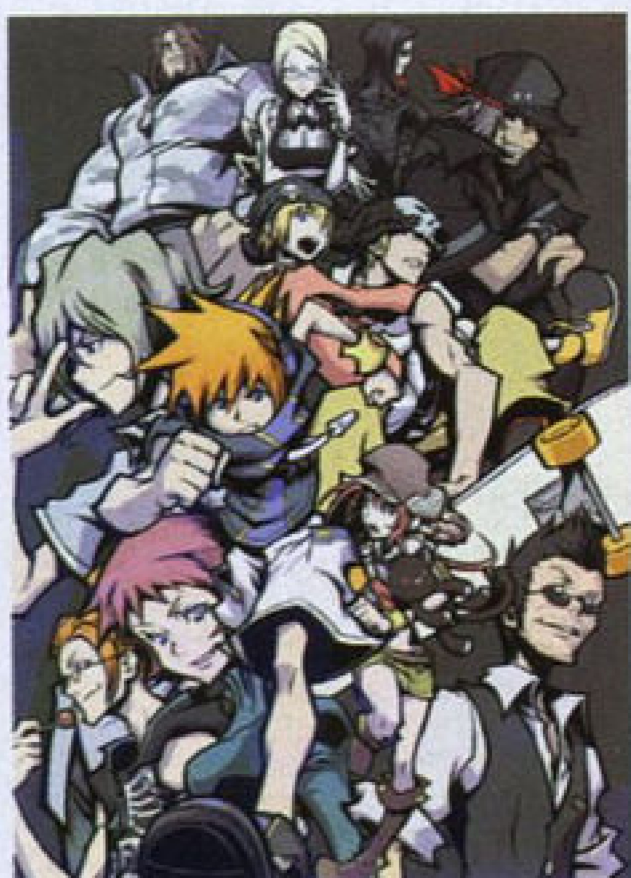




同样也将帽子作为造型的重点之一加以强调，别在黑色帽子上的是白色的头骨徽章。

很多人喜欢在包包上别上各种各样的徽章，而四季则是将其挂在了帽子上，效果相当出挑。

将背带裤的背带放下来也是一种穿法，不喜欢这种风格的话当然也可以选择普通的短裤。



腰包的加入使可爱感有所上升，选择与鞋子或帽子相配的颜色是关键！

简单的露脐帽衫与军绿色超短裙非常考验身材，根据实际情况换成普通T恤也没有什么不妥。

Copy小贴士

帽子作为装饰品的作用已经上升到了一个不可忽视的地步，多多尝试各种款式的帽子并与简单的休闲装搭配便可看到截然不同的效果。



神话奇幻组

在以神话与奇幻故事作为背景的游戏中，角色们的服装有着令人耳目一新的发挥，画师们并没有因为时代的限定就随便地拽出一件白袍、扯上几顶桂冠套在角色们的身上草草了事，相反，在这个可以提供给画师无限发挥空间的背景下，现代的时尚与神话元素被融合到了一起，服饰摆脱了时代的束缚，呈现出了更加夺目的妖艳光辉。这一组中，我们将会看到许多令人眼前一亮的搭配，他们或优雅、或粗犷、或具有浓重的西方风情、或流露出妩媚的东方魅力，不过在它们的身上，我们还可以看到一个共同点，就是那些宜古宜今的时尚元素。

金色皇冠凸现贵族气息。

谁也想不到的礼服装！金色与蓝色的花边和整套搭配的色系非常相衬。

微微篷起的蓝色花瓣（羽毛？）裙过渡了礼服与盔甲之间的生硬感，此外，也在优雅之余成功地营造出了少女的活泼。

蓝色的花瓣状发饰集耳罩、装饰于一身，发带也是近年来最流行的装饰品之一喔。

造型复杂的袖套打破了露肩装带来的单薄感。

格温多琳

《奥丁领域》

身为战士的格温多琳有着战士系的特征：短小精简的整体造型、厚重的盔甲以及总不离开双手的长枪，不过，在作为一名战士的同时，身为公主的格温多琳也从未忽略优雅女性的一面，她的服装不仅拥有战士的骁勇英挺，也不曾缺少过少女的梦幻气息，为了达成这个目的，她不仅放弃了头盔，改将皇冠戴在头上作为装饰，在腿部的盔甲上加上了一个羽毛形状的装饰品（要是不小心摔了个屁股着地可能会被顶得很痛吧……），而且还将上半身的盔甲擅自更换成了一件很梦幻的白色紧身上装，完全忽略了盔甲本身最关键的实用性，真不明白国王爹地看到自己的女儿为了美不要命的这身打扮之后，怎么还会放任她整个世界乱跑，简直是爹地不急玩家急啊……





最大亮点
紧身小礼服与盔甲的巧妙结合令人耳目一新！

羽毛状的装饰物，和上半身的黑色翅膀搭配，令造型变得更有运动感。

Copy小贴士

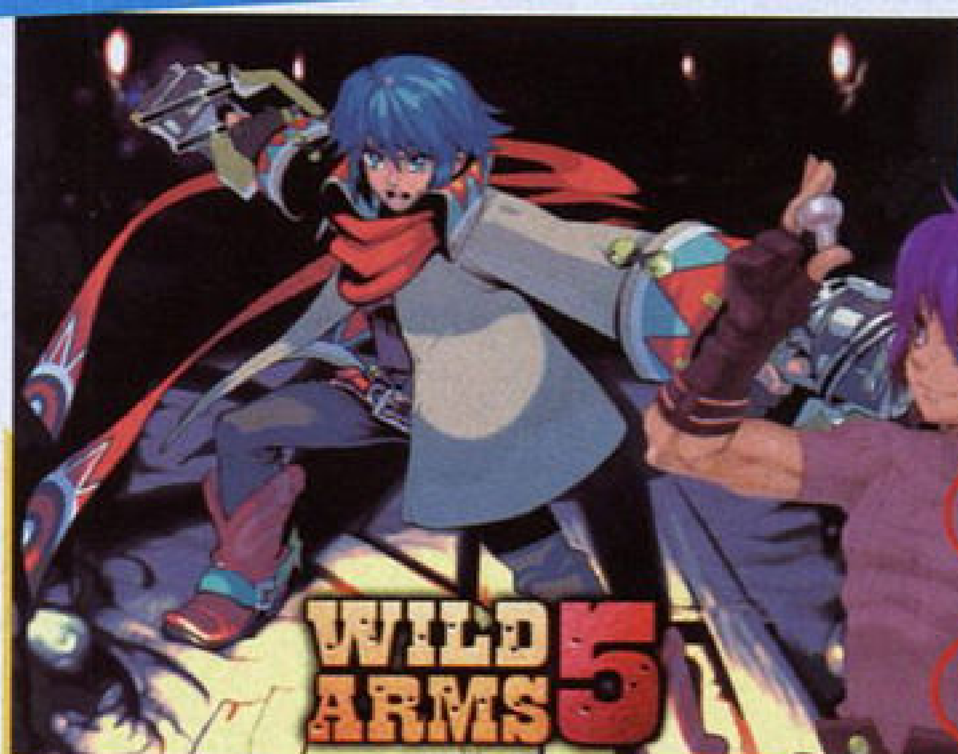
色彩亮丽的发带是今冬必备单品，简简单单就可以打破冬天的沉闷感，此外，还可以制服难以整理的头发喔。

迪恩

《荒野兵器Ⅴ》

虽然身为同人女的佐佐木知美风评比起老牌人设师大峡和歌子来说要差上不少，不过平心而论，《荒野兵器Ⅴ》中的造型设计还是颇有一些亮点的，特征明显、色彩明艳而人物又不失饱满，最重要的是佐佐木知美对于色彩的触觉相当敏锐，即便是与许多资深人设相比起来也不遑多让，所以迪恩这套并不怎么花哨的搭配就成为了一次色彩搭配上的简单样本。

抛开浓厚的西部风情，迪恩的服装其实非常简单，没有过多装饰的打底衫、黑色修身柳丁长裤、设计感较强的外套、红色长围巾，还有一双造型精致的靴子，这套最普通的搭配被分成了黑色、红色、驼色三个主要色系，而小块的蓝色调穿插在袖口等处，更是使整体色彩给人留下了极强的印象。另外要注意的一点是，仔细量一下就会发现迪恩差不多是标准的七头身，所以他的搭配对我们而言借鉴的难度还是比较小的。



灰色的打底高领衫非常简洁（话说回来，那肌肉是十三、四岁小孩能锻炼出来的吗？）

手套的皮带也和腰带是同一个款式，只有三只手指露出来的设计很有特色。

最大亮点
利用色彩的呼应与花纹带来精致的感觉。

外套的后面部分其实是分开的，不过从这个角度看不出来。

红蓝相间的花纹是最引人注意的地方，彻底打破了沉闷的感觉，另外，细节处的扣子也很精致。

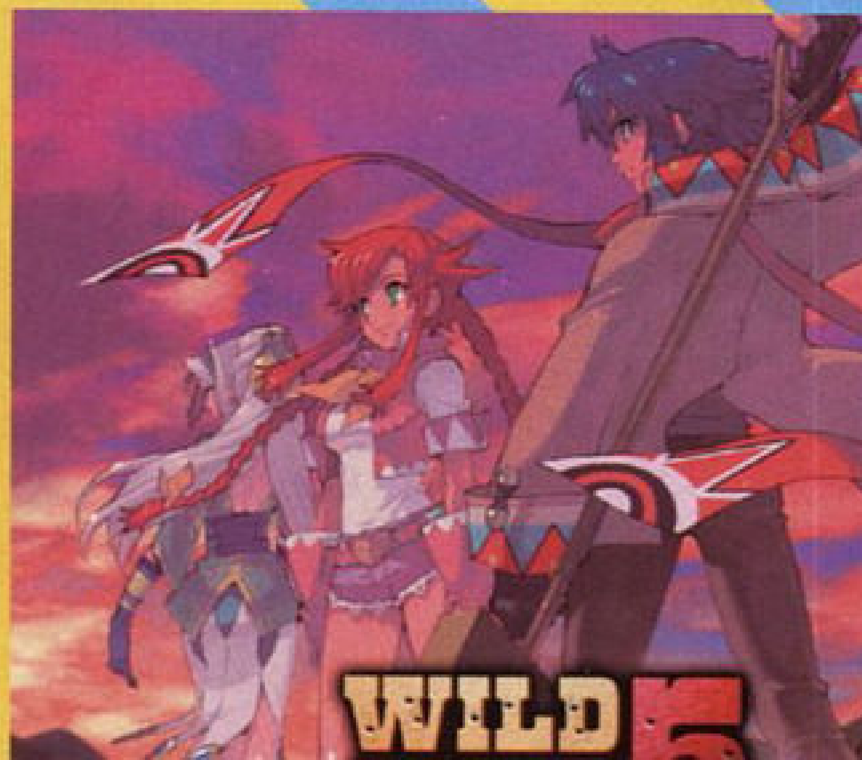


黑色与红色作为主色调的皮带与下半身非常合衬，一点小细节都没有漏过。

红色围巾与红色的靴子相呼应，而底端的花纹则减少了头重脚轻的感觉。

Copy小贴士

试着开始将衣橱里的衣服分成几个色系并根据颜色进行挑选吧，有人教给我们"全身的色彩不要超过三种"这个搭配法则，所以就先以"两个主色调+一个辅色"的原则多多尝试一些不同的组合好了。



最大亮点

简单而不单调 清新而不平淡，让简单的服饰焕发出全新的生机。

玛洛奈

《灵武战记》

虽然《灵武战记》的背景设定在一个什么都可能发生的幻想世界里，不过光从玛洛奈的造型上来看倒是相当正统(如果我们无视那两撮翘起来的蟑螂触角以及大到比例奇怪的鞋子的话……)，她没有使用太多只有魔法与剑的世界才会存在的古怪材料或者是奇怪的饰品打造超级复杂的造型，也没有找一大堆乱七八糟的蝴蝶结或者皮带在身上缠个六、七圈，而是出人意料地选择了简单清新的两条小裙子叠穿，而手腕上那看起来很奇怪的圆环其实也不过是一条缠起来的缎带罢了，使得她与其他角色扮演游戏的女主角产生了很大的分别，看起来分外显得可爱单纯。当然了，在简单之余，这套搭配也没有忘记强调色彩的对比与统一，无论是两条裙子相互对比的颜色还是与全身色彩相呼应的鞋子都有自己的一番考虑。



将缎带简单地缠起来就是手腕上的饰品了，一物多用也是很重要的！

蓝色高领裙打底，与白黄色背带裙叠穿，利用层次感与色彩的对比冲击视觉。

糅合了黄、绿、蓝三色的鞋子是对全身色彩的呼应。

Copy小贴士

叠穿是个不错的主意，当你觉得任何两件衣服穿腻了的时候，不妨将它们组合起来试试看。







改良组

最近流行一股"古着"的风潮，所谓古着，也就是一些旧的、已经退流行的服装，而"古着"的风潮就是将这些旧衣物和本季的流行单品搭配在一起，使其焕发全新生机的一种搭配方法，可以说，能将古着很好地融入本季流行的人也就是所谓的搭配达人。说到这里我们就该解释一下这个组别的定义了，在这个组别中出现的都是一些对特定的服装做出改良并重新赋予其全新生命的设计，不管是民族服装还是随便在身上一裹的破布，只要它有令人耳目一新的改良，就值得我们学习。

朱莉娅·陈

《铁拳5 暗之复苏》

民族风已经盛行了一段时间了，这期间，各种各样具有民族风情的服装和配饰都拥有着极高的人气，在基本款中混入一些具有民族风的单品也成为了潮人扮靓的法宝之一。稍微对好莱坞明星的街拍有所关注的人应该都不止一次地看到过铺天盖地的印第安式发带与极具少女风情的麻花辫，俗话说，时尚就是二十年一个轮回，看上去从《铁拳3》就开始出现的朱莉娅·陈这次似乎真的是一不小心走到了时尚的前面。

朱莉娅·陈的个人身世比较复杂，融合了中、美和美国原住民血统的她将这一特质很彻底地表现在了自己的服装上，充满印第安风情的发型配合简单的牛仔裙与皮革长靴，既显眼又够实用，在民族与时尚中取得了相当不错的平衡，当然了，如果我们想要模仿这一套服装而又不是要去参加化妆舞会的时候，最好还是先把脑袋上的两根羽毛去掉……



印第安风格发带是近期的大热商品，有相当多的款式可以挑选，可以轻松打造各种风格。

印第安式项链与腰带给造型增加了整体感。

很亮眼的耳环，不过鉴于我们不参加格斗大会的缘故，千万不要在脑袋上插着羽毛的时候佩戴。

两件套上装的色彩可以任意选择，大地系色彩会让你更加自然，选择其他色系则会有截然不同的感觉。

普通的牛仔裙就足够了，以简单的线条中和上身的繁复感。

棕色皮靴在今年也是人气商品，改变长袜的色彩就可以带来不同的印象。



Copy小贴士

想要Copy这套搭配还是很简单的，只要把脑袋上众多的羽毛和辫梢那五颜六色的绳子去掉就好，如果愿意的话，还可以换上一件不是太露脐的长上衣。当然了，如果喜欢比较柔美浪漫的风格，将上装换成波希米亚风的飘逸长衫，保留发带，下身穿着牛仔裙和长靴就足够了，这套搭配可以从夏天一直穿到初秋喔。

最大亮点

民族风与时尚的高调结合，使用发带强调异国情调。

妈妈桑礼子

《赤钢铁》

最大亮点 改良版和服与长靴混搭打破固有印象。

虽然《赤钢铁》的游戏素质一般，不过不可否认它的确拥有着自己的独特风格，这名从游戏开始宣传起就一直作为关键人物屡屡出镜的妈妈桑就是《赤钢铁》独特风格的最明显表现之一，从她身上所盛放的混合了奢靡、罪恶、欲望与自我的气息对我们而言有着一股难以忽视的吸引力。

作为一名妈妈桑，礼子的基本款是华丽的改良版和服，黑红色调的衣服和挑染成红色的头发交相辉映，纹满了纹身的胳膊则成为了最好的装饰品，至于下半身，礼子选择了简便易于活动的长靴(只是比木屐相对来说)，并以红色的长袜强调了女性的柔美感。从视觉的角度来说，这套搭配的冲击力十足，不过如果真要像礼子那样穿着它挥舞武士刀，那可能会有90%以上的概率走光吧……



黑红相间的长发随意盘成发髻。

腰带也相应地大幅简化，没有像通常的和服腰带那样厚重。

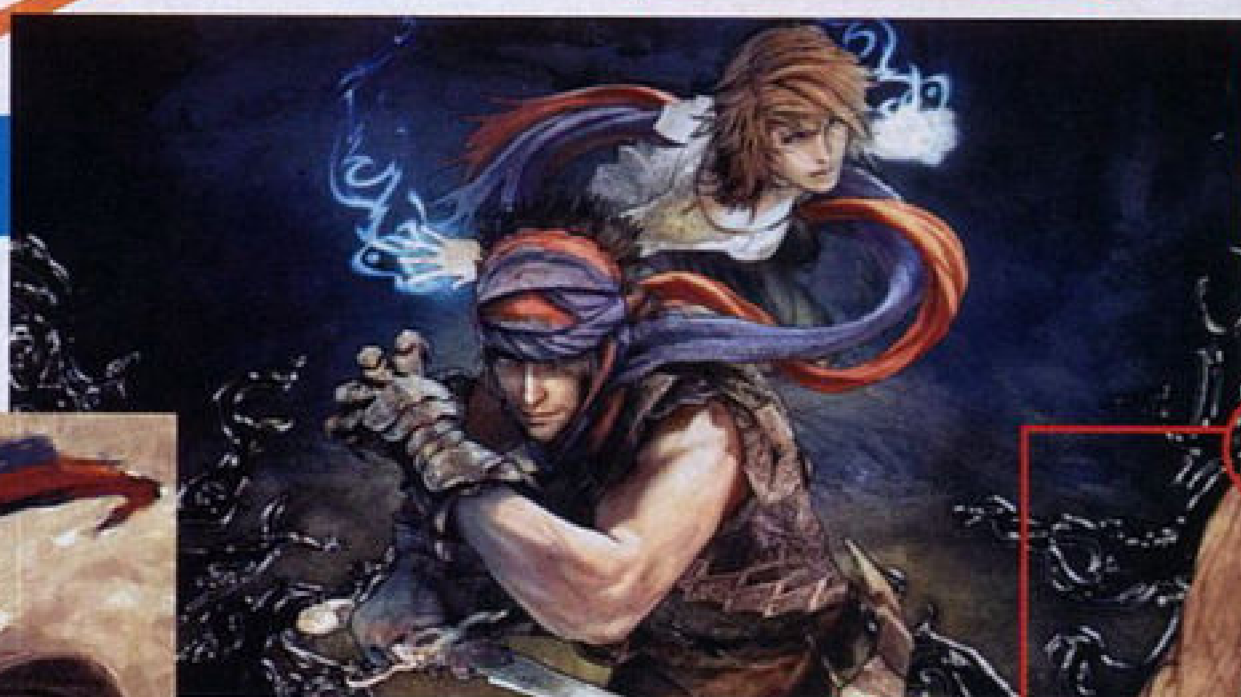
花朵图案的纹身很好地强调了左右半身的不平衡感。

红色长袜与黑色长靴给和服带来了全新的活力。

Copy小贴士

将古着与流行单品相搭配创造全新的风格正是最近盛行的搭配法则，你可以使用改良版旗袍配靴子和机车包，也可以在波希米亚风的长裙上穿上一件具有庞克风情的外套，两种截然不同的风格相互融合正是这种搭配的精髓，要注意的只是千万不要想着用一双绣花鞋去搭配旗袍更加适合一些，因为我们穿衣服的用意是让它更加好看，而不是让别人认为自己是从土堆里爬出来的老古董。











露出肌肉的短袖长衫增加了男性的硬朗感。

繁复的花纹极具装饰性。

橘色的长裤丰富了全身的色调。

最大亮点 红蓝相间的长巾无论色彩还是与整体的搭配度都是满分。

集厚重感与飘逸感于一身的长巾，要注意作为头巾使用时的用法是将头顶露出来的(如果全部包住的话就成村妇了)。

波斯王子

《波斯王子 奇迹》

自从《Kunoichi 忍》中女忍者绯花戴着那条红白相间的长巾在敌人之间穿梭自如的英姿深深地震撼了我们以来，四年过去了，波斯王子的出现终于再一次让我们找到了那惊鸿一瞥的感动。

长久以来，围巾、头巾等一系列的装饰品都在造型中占据着非常重要的地位，这也正是某些忍者明明知道职业要求低调，却还喜欢给自己围一条耀眼的红领巾的原因(同理还可参考《紧急出口》里那位天天都以全身黑色西装示人却戴着长长的红围巾的逃脱大师)，一条简单的围巾，既可以给全身的暗色提亮，也可以轻松营造出飘逸俊秀的造型，何乐而不为？不过，在这段漫长的时间以来，我们可以发现大多数人都太过于执着红色围巾的视觉冲击力与凛冽感，而完全忽视了长巾的其他用法——直到波斯王子以全新的形象出现为止。波斯王子这次使用的长巾集围巾与头巾的功能于一身，兼具美观性与功能性，白天可以遮挡风沙，夜间可以稍稍挡风御寒，蓝红相间的开创性色彩则完全推翻了墨守成规的感觉，不仅能够与全身的服装色系相呼应，同时也提升了整套搭配的现代感。可以想像一下，当波斯王子正在英勇战斗之际，一袭微风吹过，长巾随风飘扬，吹来阵阵香风(也许是烟草味或者古龙水味)，这幅撩人美景让女主角怎能不为之心动？

细节

Copy小贴士

虽然无法做到像波斯王子一样飘逸，不过多利用围巾与头巾这些装饰品为造型锦上添花一点也不困难，特别是在春秋这种最能凸现个人造型能力的季节中，围巾更是必不可少的搭配圣品。大多数情况下，你身上的颜色可能是简单黑白灰蓝，一条颜色耀眼的围巾瞬间就能让沉闷不再。



特别大奖



草编的帽子上别有街头少年们最喜欢的图章。

一边是透明袖套，令一边则是中华风的袖套，和腿部的造型一样，都着重强调了不对称的美。

粉红色长围巾增添了柔美感。

最大亮点 利用牛仔帽与比基尼的不协调感创造流行气息！

各色配饰填补了空白，大大提升了比基尼的造型感。

蓝色脚链与红色高跟鞋完美地与全身的色系得到了统一。

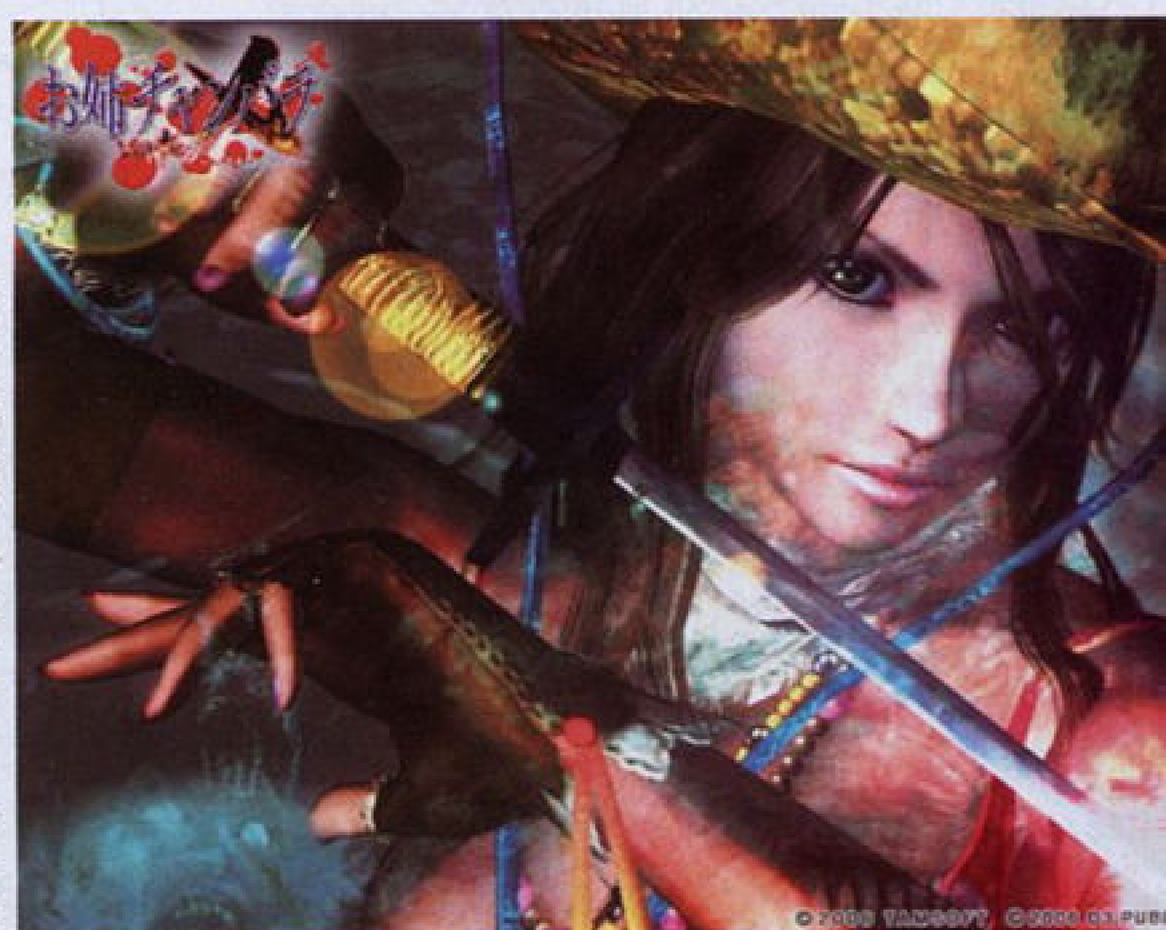
脐环，好孩子不要学。

最具创意奖

《御姐武戏》

比基尼+牛仔帽+武士刀？这么有创意的搭配可不是随随便便就能想出来的，不管怎么看都可以直接登上时尚杂志的内页，从吸引眼球这个角度来看效果绝对一流，相信看到这套闪闪亮亮的衣服，就连僵尸也会一时之间有种"好耀眼呀"的错觉出现吧。

而且本套搭配想要更换也非常方便(因为要洗的东西少啊)，游戏中我们也可以看到围绕着比基尼、牛仔帽和武士刀衍生出的很多种不同搭配方法，譬如说在比基尼上加上一圈毛边带来冬日温暖感(真的会暖和吗？)；在脖子上挂一圈围巾提升飘逸度；彩色丝袜、长统靴、透明丝袜也是经常使用到的小道具，真是让人对这套造型的设计者充满了钦佩之心。相对来说，和主角这身醒目的搭配相比起来，另两名女性角色就要稍逊一筹了，血染学生裙和机车女战士的造型虽然极具代表性，不过无论是美感还是给人留下的印象都差了不止一个等级啊。





Copy小贴士

对多种色彩合理运用的能力值得借鉴，不过，不管你的身材有多完美火爆，我们也不建议您穿成这样走到街上……

纸上谈兵奖

《心灵传说》

无数事实告诉我们，虽然很多衣服穿在ACG人物的身上非常飘逸美形，但如果真有人试图想要将其套在自己的身上，得到的结果很可能比较惊世骇俗(详情可见许多Cosplay)，一直以来我们都认为这是因为三次元世界的人们没有二次元那么完美的外形与身材所致，不过，现在我们又有了一个新的选择，或许除了那些因素之外，设计给二次元世界人们穿的衣服本来就是镜花水月呢？

最近公开的这部以2D与3D两个截然不同的版本为卖点的《心灵传说》就为我们很好地解释了这个长久以来一直困扰着我们的问题，虽然3D版的角色仔细看起来每个都符合三庭五眼的标准，身材也算是相当正常，但是与2D版角色站在一起后，两者间存在的巨大差距让人简直不忍细看，原本充满设计感的服装在面对材质、款式、穿着角色的身材等各方面现实因素的考验后不得已做出了种种妥协，而我们也不得不被迫认清"某些人设师设计的衣服根本不可能穿在正常人的身上"这个显而易见的道理，幻想与现实之间相差最大的奖项非它莫属。

Copy小贴士

千万不要再去想试穿这种只能出现在纸上的概念图了……

材质毁了帅哥 库恩扎特





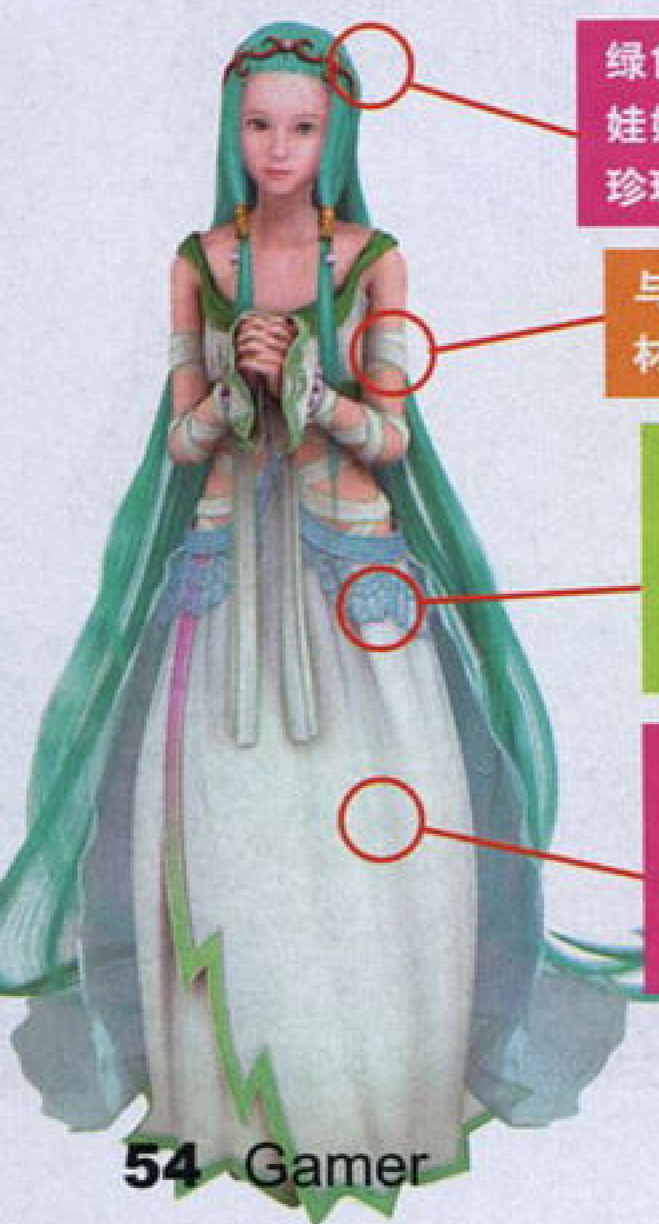
头盔的光泽和形状都有细微变化。

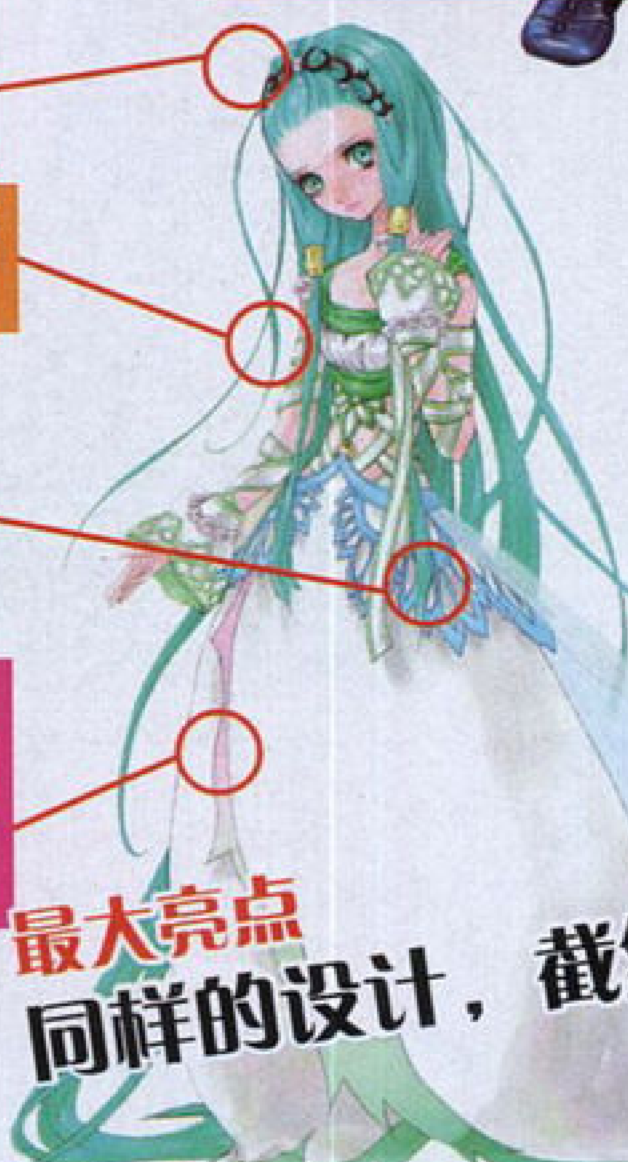
原来金色镶边的蓝色盔甲实际效果这么惊悚，还有很多美少年都这么穿的呀……不，这一定是3D版的忘记添加"磨损"效果了。

棕红色的麻绳变成了鲜红色的麻绳，与金色绳结一起打造出了"门帘"的感觉，不知道为什么设定的时候会把红绳和盔甲安排在一起……

内衬的裤子变成了有些类似灯芯绒的材质，山寨味十足，虽然原来西裤感觉的长裤仔细一想和盔甲也不太合衬，不过因为看不清楚的缘故反倒感觉尚可。

廉价毁了美少女 莉琪娅·斯波汀





绿色的头发感觉有些像芭比娃娃的假发，金色发结上的珍珠大小好像有些缩水？

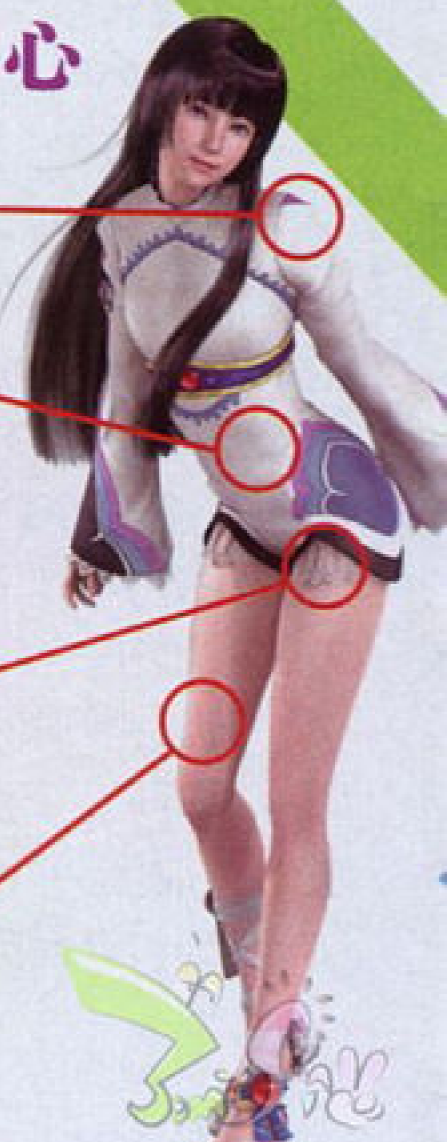
与原画截然不同的光泽感与材质，这是一团绷带吗？

好像无法实现2D版的花哨感，所以改成了比较常见的蕾丝花边，高贵度大幅下降。

裙摆的还原度还算不错，可惜没有鼓起漂亮的花苞形，加上裙撑应该可以勉强实现原版的神韵。

身材的噩梦 琥珀·心





由于肩膀的宽度问题，可爱的泡泡袖不得不换成了普通的款式。

上身与下身的比例由1：3变成了2：3，腰的纤细度也有所改变，所以可爱的连身装只好变得不那么可爱了。

花边和2D版的造型相似度颇高，值得称赞。

事实告诉我们，只有大腿和小腿几乎一样细的身材才能把芭蕾舞鞋穿得飘逸有形。

最大亮点 同样的设计，截然不同的感觉。

集体撞衫奖

《幻想水浒传 黄道十二宫》

小时候，我们喜欢和自己的好朋友穿同一个款式的衣服、用同一个颜色的书包、买同样花纹的铅笔盒，甚至交同样的作业，但是，长大之后我们就发现，原来这些行为的前面三样叫做撞衫，最后一样叫做抄袭，而且很显然，这两个词都算不上是褒义。撞衫到底有多可怕？可能最害怕这个词的人群就是天天走红毯的明星一族，一件品牌赞助的礼服今天自己穿，明天就轮到了别人穿，穿得好也还罢了，万一被其他人压倒还会遭遇一番冷嘲热讽。同样，另一个害怕撞衫的人群则是女孩子们，不管是在学校还是逛街，只要看到和自己穿着同一款衣服的人，简直尴尬得钻到地洞里的心都有了。相比起来，一部分以战斗人生主要轨迹的人们似乎要豁达得多，他们根本不在意自己的衣服是不是被穿到了别人的身上（战乱时代哪有闲心顾忌这个），也不在乎村角那个胖大叔手里有没有抱着自己珍爱的披风（反正都是同一块布扯的），所以从这一点来看，《幻想水浒传 黄道十二宫》中那几个可爱的少年对于自己和朋友们那几乎完全一样的腰带采取了毫不介意的态度也是完全可以理解的。当然了，由于目前游戏还没有发售的缘故，我们更希望这个可怕的集体撞腰带事故是因为他们都加入了同样的组织所以拥有同样的信物，否则……就实在撞的有些过分了。

Copy小贴士

多买几条喜欢的腰带、围巾的不同色彩屯在家里吧，只要变换一下色彩就可以搭配不同的服装，再也没有比这更简单的偷懒方法了。

你们真的不是“腰带会”的成员？



主人公
腰带中的黄色与脖子上的装饰品交相呼应。



吉尔
很有特色的帽子，红格帽檐与黑色帽身打破了常规。

腰带的色调刻意与帽子保持了一致，黑、红、黄在整套搭配中的分布非常合理。

最大亮点
同款腰带的不同色彩带来不同感觉。



深浅两种蓝色交织的腰带完美地延伸了上半身的色彩。

利乌
蓝底红条纹头巾与同色系的马甲。



玛丽卡
橘黄与橙红色的腰带和黄色连身裙融合得相当完美。

最佳视觉效果奖

《真名法典》

不知道从什么时候开始，ACG界开始流行这样一种说法：当某个作品因为华丽（伟大）得过了头而遭遇到改编的瓶颈时，我们就会说，“这是一部不可能被完美改编的作品”。正是因为如此，当看到《真名法典》中那些近乎接近于华丽极限的服装时，我们也不得不衷心地赞叹一声：这是不可能被完全真实化的服装，不仅仅是因为那些复杂的花纹与饰品，也不仅仅是因为繁琐的剪裁与完全量身定做的款式，而是因为那如同和服装合为一体的融洽感。

在这里，我们本着视觉第一的原则选出了几套《真名法典》中的搭配，无论从服装的设计角度还是从穿着后的整体感来看，这些搭配无疑都会带给我们最佳的视觉效果。

这套服装运用了长衫的毛领与羽毛状后摆，在不改变轻薄质感的同时增加了华丽度。虽然整体非常花哨，不过却以黑黄两种色彩将多种元素巧妙地统一在了一起，丝毫不显得突兀。腰间的两块黄色装饰物正是这套服装的亮点所在，而黑色长裤中的黄色内衬与黑黄相间的高底鞋都是对整体色彩的强调。除此之外，在这套搭配中也可以看到拉链、高底鞋这样的现代要素的融入。

如果要在《真名法典》中选出一款最华丽的服装，那么这套以花为主题的服装怎么也能排上前三名。整套服装中，最常被使用到的元素就是花瓣的形状，领口、上衣的衣摆、手中的扇子，甚至于头发上的饰品都相当统一地使用了黄白相间的花瓣造型，导致结果就是穿上它的人看起来就像是一株巨大的黄色食人花……

最大亮点
运用繁琐的设计与材料的质地将奢华感完美凸现。

改良版的学生装是这套服装最初的构思，而巨大的绿色蝴蝶结则是将高中女生们喜欢绑的发饰进行夸张化之后的产物。裙子保留了校服最基本的款式，而上装则加入了民族的要素，衣角的花纹也起到了不错的修饰作用。值得注意的是和上一套一样，这套服装里也只使用了绿、黑、白三色。

Copy小贴士

对于色彩的运用值得借鉴，如果想要搭配一套设计复杂的服装，那么记得先给自己找一两个主色调。

后记

几年前，如果我们想要在众多的游戏角色中选出几个造型上令人印象深刻的人物并不困难，不过想要选出一些没有穿得千奇百怪或是对自己来说有些借鉴价值的就不那么容易了。不过，随着游戏的发展，越来越多的角色变得更会穿衣，真正具有个人风格与品位的也越来越多，这既是游戏的发展，也是我们对于时尚需求的发展。这次的这篇特企中，我们并不只是单纯为了给游戏人物的造型做一次评比，同时也是为了给所有游戏玩家提供一些造型上的建议，喜欢游戏的你，完全可以更有型。

献给上帝的佳肴

西方世界的宗教裁判所

文 ZATE 编 胜负师 美编 anubis

这次的文章谈的是宗教，但不是谈神话，是文化背景介绍，篇幅会比较大。无论游戏、漫画还是小说，宗教是奇幻里非常重要的一个部分，不扯上点关系的极为罕见，虽然很多不是主角，仅仅是一笔代过或者摆设的比较多，但提到一个势力很强又庞大的教廷必然牵扯到现实中的一神教上面来。这次我们的目标将是历史上的宗教裁判所，这是地球上最大规模的宗教组织之一的罗马天主教麾下的产物，它会把什么宗教战争、火刑烧人、圣骑士、异教徒、科学的敌人、火焚女巫、愚弄民众、搞阴谋的幕后黑手等问题统统串联起来，这些全是人民群众、专家学者喜闻乐见的东西，更是奇幻作品不可或缺的谈资。

既然是在说宗教，在正式介绍前先确定，西方人与我们中国人在宗教观念上有极大的差异。欧美绝大部分人有宗教信仰，大部分信基督教（天主教、新教、东正教三大教派），宗教信仰是他们生活和传统的一部分，和不大在乎宗教信仰的中国人截然不同，他们在这个问题上非常认真。宗教裁判所是天主教的产物，它是西方历史和文化上非常重要的一个构成部分，一直被大众认为是黑暗中世纪里最骇人的论据。今天看来的话，中世纪也并不那么黑，但宗教裁判所依然是一颗黑珍珠，闪闪发光的那种。不光ACG题材喜欢拿来做背景，在史学界一直是热点和争议话题。这次我们就来阐述一下，观察它的诞生、发展与灭亡。不过话说回来，在中国，咱们历史教科书对于宗教裁判所有一定的介绍，虽然批判得比较厉害，但还是比较简单，篇幅也不大。教科书毕竟是教科书，要以普及和简单为主。但80后起的中学生都应该学过一篇语文课文《宽容序言》，如标题这篇文章来自美国学者房龙的著作《宽容》，内容大致讲述一个改革先驱漫游者被守旧的人和习俗迫害致死，它以寓言的形式行文。但这本书正文的内容集中讲述的是“宽容”，它批判人类历史上的不宽容，以欧美历史上的宗教不宽容为主论据。在欧美，“宽容”这个词很大程度上就是指宗教宽容，而此文作者就是当年因为写了一本儿童、青少年向的《圣经的故事》遭到宗教保守势力的大肆攻击和嘲讽愤而疾书的。

人类世界与人参差多态，有些民族信仰多神教，有些民族信仰一神教，有些民族则不信教。信仰是个宗教意味比较浓郁的词，中国人对宗教不大感冒并不代表没有神的概念，何况有些信教的民族连创世神话都没有。中国人虽然不像西方那样信神，但偶尔也进庙宇参拜神佛，更类似一种不可知论的态度——有神没神不好说，也不重要，就算有也影响不了我的生活。“子不语怪力乱神，敬鬼神而远之”这类概念就能很好体现，这两条经典语录来自孔子，儒家是古代中国的主流价值代表，就如同欧洲的基督教神学，由此也有人认为儒家是一门“宗教”，但儒家并不和宗教一样崇尚超自然的东西，也不能算严格意义上的宗教。当然，人是复杂的，不信教的可以临时抱佛脚。信教的西方人也不一定就要每周去教堂，做事百分百和教义规定的一样虔诚。



▲图片拍摄的是梵蒂冈的圣母教堂走廊，两边陈列着历代教皇所搜集的艺术品杰作，堪称世界上最华丽的走廊。

名词解释

因为国内目前译法众多，也没有一个统一的标准规范，为了不让大家看得糊涂，先说明一下。

基督教：或称基督宗教，是一个一神论的宗教，指所有相信耶稣基督为救世主的教会。在基督教在历史进程中分化为许多派别。主要有天主教、东正教、新教三大派别，以及其他一些影响较小的派别。中文的近现代旧译里，基督教也指代新教，这次文章笔者采取新译，用基督教来指代所有教派，新教则称新教。

多明我会：译名有道明会、多米尼克会，也称“宣道兄弟会”。会士均披黑色斗篷，因此称为“黑衣修士”。笔者这里取的是多明我会的译法。

方济各会：也译为方济会、法兰西斯会，也称“小兄弟会”。其会士着灰色会服，故亦称“灰衣修士”。笔者这里取的是方济各会的译法。

中世纪：指欧洲5～15世纪。

启蒙时代：指欧洲18～19世纪。

第一章 黑暗序幕

第1节 时代

"宗教裁判所"(the Inquisition),又译为异端裁判所,宗教法庭。多年来,一直被认为是魔鬼的化身,黑暗与愚昧的代名词,它是13~19世纪是天主教会的一个法庭机构。20世纪的法国历史学家曾经说过:"宗教裁判所同一切成就伟业的制度一样,谁也不知道是怎样产生的。"所以它的建立目前并没有一个确切的时间,或者说学者们还在争议中,范围大致在1179年~1233年,我们可以依照主流的说法,笼统地认为它成立于13世纪20至30年代。

宗教裁判所的诞生同数位教皇以及十字军东征,阿尔比异端,多明我会等有着密切关联。

1096年教皇乌尔班二世发动了第一次十字军东征,东征的动荡,变革和战乱把欧洲引向了另一个局面。基督教的僧侣,特别是教皇获得了更大世俗权力,拥有比普通的世俗君主国王更高的声望和影响力。耶路撒冷王国的建立是靠铁与血,但也加强了与东方世界的经济和文化交流,不符合天主教的思想和奢侈品开始涌入欧洲,同时不少僧侣个人操守一直不高,买卖圣物圣油、赌博甚至纳妾现象也屡见不鲜,教皇英诺森三世曾在会议致辞说人们的腐化堕落由神职人员开始。部分严守教义的教士们开始批判这种腐败堕落的现象,并指责其为"异端",但这时的异端用法比较宽松,没有特指那些非死不可的"罪人",多代表对不道德现象的指责。

▼中世纪有很大程度是个信仰泛滥却不虔诚的时代,有学者通过文献分析发现,十三世纪社会的主要阶层几乎不上教堂,甚至有些神职人员也不去。一位多明我会的传道士曾建议一位妇女至少节日要带女儿上教堂,妇女则表示自己没有这个习惯。并且很多中下层信徒完全不识字,只能听素质也高不到哪去的神职人员讲道,或者说是讲故事(古代没有义务教育,普通人多是文盲、半文盲),大部分崇拜者眼里耶稣和教会的力量和巫术、魔法无异。还有些参加东征的文盲骑士竟然认为十字军攻打伊斯兰教徒是为了给耶稣复仇……





▲去年12月18日夜间,在宅男圣地秋叶原举行了"新兴宗教"活动。来自加利福尼亚的他们在秋叶原派发了纪念某位"救世主"诞生仪式的劝诱CD。派发的CD名为"圣诞CD 2007",据说是为了传达"隐藏在耶稣诞生中的真正的爱",内容包括在日本非常活跃的音乐家Steve Sacks的作品,导演Hillman的短片,以及描写耶稣基督生涯的广播剧《耶稣的故事》。他们戴着圣诞帽,一边说着"圣诞快乐",一边向路人派发CD,并有一对男女在旁演奏吉他。

第2节 异端

我们先来确定下什么是"异端",宗教裁判所又名异端裁判所,顾名思义它的首要目的就是为了对付和裁判异端的。按中文"异端"二字,就是不同的端倪,或不同的边界。但这个词引用到宗教上意思不对,把它作为宗教词汇来解释的话就是:"异端,指不是正统的宗教派别,有负面含义。"在新约希腊文原文hairesis中,它的意思是"选择"或"选择的行为"英译为heresy,在公元2世纪末期,基督教学者之间也有因为教义的理解不同而互相指责对方是hairesis,这里又常指神学上或道理上的错误。同时英文还有个词Cult来形容异端。Cult这个词的负面意思比heresy更重一些,意思也更广,还可以翻译为邪派,邪教,异教徒。不过到现在Cult这个词开始变得中性了,因为二战后的人权和宗教自由思潮开始扩散,很多新冒头的宗教也用Cult这个词来形容,意思是"新兴宗教",没有损贬的意思。

在中世纪的天主教语境下,异端就是对正统的背离,12世纪以前天主教没有系统特别严密正统教义存在,也就不好定义背离正统的异端,也没有具体立法,这直到13世纪托马斯阿奎那才写就。此人学识渊博,被誉为"天使博士",他的著作至今被天主教奉为经典,本人也被封圣,他对异端的看法是:"凡否认教会制度的信仰者,即为异端。"他认为异端不光要逐出教会,还必须处死。天主教法典上写着:"所谓异端,是在领洗后,固执地否认某些天主所启示和教会所定该信的真理,或是固执地怀疑这些道理。"今天的话基督教认定的异端共同点是对于正统的基督教真理并非完全的反对,只是将正统真理之一部分拿出来做扩大解释,并把这一部分当作是全部天主教已不再指其他基督徒为分裂者或异端者,而改称"分袂的弟兄"。说到这里好像有些复杂,我们可以简单地把异端理解为:"非主流",因为它游离、背弃主流和正统。需要补充的是,异端和异教徒这个词截然不同,异端必须是大家处于同一体系下才成立,异教徒则是不同。

教会学者托马斯阿奎那说过:"异端比异教徒"歪?解释是这样,异教徒是出于对真理的无知,而异端是明知故犯,和造假钱一样,但更坏,因为异端损害的是灵魂。

关于教皇

记得笔者第一次知道教皇这个词是看《圣斗士星矢》,年长以后把相关资料看了才知道这又是日本人乱搞……教皇亦称"教宗",译自拉丁文papa,源于希腊文pappas,意指"爸爸",清朝时期我国曾翻译为"教化王",教宗也是拥有独立主权的梵蒂冈的国家元首。该国又被称为"圣座"(Sancta Sedes)。梵蒂冈是当年法西斯独裁者墨索里尼和教会签订条约给予的,并合法到今天。

圣斗士的教皇很帅,但现实中的教皇可能为更强大,至少理论上。我们马上来看下被誉为"耶稣尘世间代理"的教皇有多威。下面是西方学者整理的教皇发言《教皇勒令》,我摘录其中几条:

1. 罗马天主教会为上帝独自建立的。
2. 只有教皇理所当然的被称为万能的。
3. 只有他能任命废黜主教。
6. 禁止与被他革除教籍的人来往并留在同一居所内。
8. 只有他能使用帝国的徽章。
9. 王公应当只吻罗马教皇的脚。
11. 他的头衔是举世惟一的。
12. 他有权废黜皇帝。
19. 任何人不得对他进行裁判。
22. 正如《圣经》中所写的,罗马天主教会过去不曾犯错误,今后也永远不会犯错误。
23. 由宗教会议选举后圣职的教皇,由圣彼得授予权力。

教皇的权力如此之大,近乎古埃及的法老,所以历史上出了一些强人教皇,真的让世俗君主只能亲吻他的脚。有个法国谚语说到:"对于教皇我们不光要吻他的脚,还必须捆他的手"。

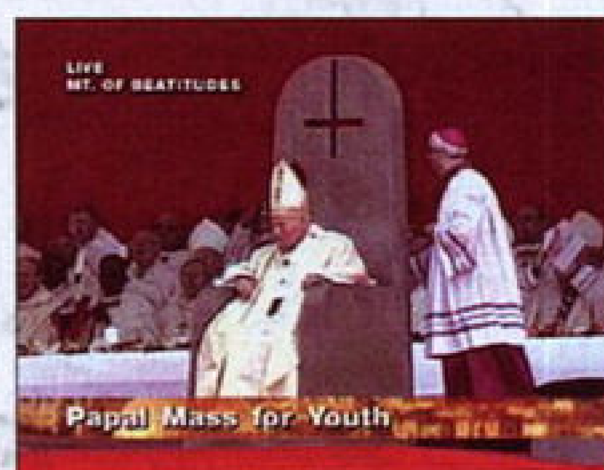
当然历史是复杂,教皇混得比较惨的阿维尼翁之囚时期,离教会解散只差一步了……另外理论上教皇是选举的,所有信仰天主教的成年男性都可以被选上,但实际上两百六十多任教皇中非意大利人的教皇扳起指头都数得过来。

所以，为了挽救灵魂，教会选择折磨肉体。教会学者奥古斯丁就告诉我们："与其让异端在谬误中僵化，不如烧死他。异端杀死别人的灵魂，而当局只对他们用刑。他们造成永恒之死，就不应抱怨当局只是判处他们暂时之死。惩罚是爱的行动，刑法和死亡可以让异端面临抉择，经受痛苦的煎熬会让异端变得聪明一些，放弃伪学，回到教会的怀抱来"。正所谓良药苦口利于病，刑法也是爱的教育。

所以的所以，哲学家霍尔巴赫恶毒地讽刺道："如果宗教裁判所不供给烤人，那上帝就要饿死。"本文标题也是出自他的著作《袖珍神学辞典》："火刑，献给上帝的美味佳肴。它是用异教徒和犹太人烧烤而成的，其目的就在于更有把握地挽救他们的灵魂改变他们的观念。总而言之，仁慈的父总是特别喜欢这道菜的。"

▼ 宗教裁判所的受害者超过数百万人，很多卷宗失踪，毁于战争，或被销毁已经很难统计具体人数了，火刑的比例依学者们估计在 1% 至 10% 之间。





◀ 图片上的是当今教皇本笃十六世，他椅子上有教皇专用的"圣彼得倒十字架"，典出第一任教皇使徒彼得被钉死于倒十字架的典故，这可不是一些无知同人女 YY 的反基督标志。







▲◀▲到了 21 世纪的今天，人们越发不尊敬领导人和权威，先是美国总统小布什被嘲笑智商低、口吃、整个人像只猴子。现在教皇本笃十六世也难逃恶搞，先被无聊的美国人发现他酷似《星球大战》里的西斯大帝，又被没礼貌的日本人发现和《机动战士 Z 高达》AMX004 卡碧尼十分神似……这位教皇据说懂时尚爱数码，经常听 iPod，不过他做枢机主教的时候指责过《哈利·波特》，说这书把年轻人带进了"新异教主义"。

第 3 节 开端

随着时间的推移，异端思想的增长和教会权力成正比，这期间有两个重要的"异端"教派影响力越来越大，分别是韦尔多派和卡塔尔派，前者是基督教的原教旨主义的一个派别，因为创始人为法国里昂的商人韦尔多得名，他们也被称为"里昂穷人派"，商人韦尔多在自己发财后忽然悟道，开始按耶稣的话做，变卖自己的一切财富，到处讲道，攻击神职人员的财富及堕落。他很快聚集一批志同道合的人，他们热心可嘉，到处身穿破衣宣讲。他们的艰苦生活曾受到教皇亚历山大的表扬，同时也禁止他们讲道，可他们不听，依然我行我素。后来被开除教籍。



▲现在剑风连载的黑暗剧情差不多结束了，主角已经组成了一支传统的 RPG 团（和后宫）开始旅行了，也就是改为光明向和欢乐向的了。不过也难说作者不会让他们团灭，就像当年摧毁鹰之团那样。

后者卡塔尔派也叫"纯洁派"，崇尚善恶二元论，为此有学者认为它不算基督教的异端，是新摩尼教。这个教派通常被认为是十字军归乡带回来的。他们相信善神与恶神，善神控制精神，恶神控制物质界，两神永远作斗争，他们分两种人，完人及信者。完人过刻苦的生活，到处宣讲福音道理。信者为普通人，需要完人的引导才能得救。完人可以获得永生，但戒律极其艰苦，要不吃肉、蛋、奶制品，禁止杀生，不可性交，还要过绝食斋期……完人虽艰苦，但总有强者能坚持下来，然后就对教会、对社会造成很大影响，同时也吸引了不少人，因为他们艰苦朴素的生活，不似那些腐败的天主教会神职人员那样过着奢侈的生活。纯洁的卡塔尔派吸引了越来越多的人，传遍了西欧，在意大利和法国部分地区拥有自己的教区和主教。

"异端"教派已经有很强的势力能和天主教会正面对抗了，它们常常指责天主教会的毛病，双方还发生小规模的流血冲突。权威和利益受到挑战的天主教会必须作出反击了，之前它们仅仅是规范信徒的世俗生活进行道德和经文说教，还没有上升到法律层面去，而且对待异端主要是谴责，虽然也联合世俗领主迫害异端，但只是零星的。1184 年教皇卢修斯三世在维罗纳的会议上《反对异端》通谕，命令各教区建立异端裁判法庭，这份通谕得到不少国王的支持，这被认为是第一个超国家之上对付异端的观点，但由于各教区主教还要应付日常的教会工作，没有时间来有效行使它，很多主教也不忍心压迫异端，所以这次通谕没有造成什么效果，但是一个重要的开端。

1198 年，年仅 37 岁的英诺森三世登上教皇的宝座，他是个出生良好的高材生，除了学识渊博，还聪明，精力旺盛。他当上教皇以后把他在学院研究神学和法学的智慧拿去做政治斗争，效果出奇的好，日耳曼的皇子被他从意大利赶跑，英王也被迫向他称臣纳贡，英国人引以为傲的《大宪章》也被他斥为无效的，法王和北欧的海盗都要尊重他的权威。他宣布："教权是太阳，君权是月亮。羊群是一整体，只由一人放牧。君王只有虔诚侍奉基督的牧师才有资格进行世俗统治。"他在与西欧世俗君主的斗争中让教皇的权力达到一个顶峰。同时对付异教徒他也没落下，发动了第四次十字军东征，这次东征非常让人惊讶，十字军竟然攻陷了基督教城市君士坦丁堡……后世看来这次"失误"有着深厚的经济和政治原因，但立场上足以让异教徒啼笑皆非。在对付异端上，他展示的是——绝不手软。

1207 年，英诺森三世开始策划惩罚当时最大异端的具体行动：讨伐阿尔比派。这个教派由前面提到的卡塔尔派为主，汇合少部分韦尔多派而成。英诺森三世利用自己老道的政治手腕插入世俗领主之间政治矛盾，并且还挑起大量的败类对阿尔比派所在城市财富的贪婪，对付阿尔比派的十字军很快就建立起来并涌向了阿尔比派所在的大本营——法国南部普罗旺斯地区，英诺森三世亲自对这只军队进行祝福："前进，基督的战士……为永恒的光荣而战……你们以前为尘世而战，现在为上帝而战，我对你们手持武器为上帝效劳需按下的并不是

日式 ACG 里的教廷

日式奇幻风格的动漫游戏中，有教廷做背景的实在太多了，像《罗德岛战记》、《最终幻想战略版》、《光明力量 3》、《放浪冒险谭》、《格兰蒂亚 2》、《光辉圣约》、《异度装甲》、《鬼泣 4》、《英雄传说 6- 空之轨迹》……唔，在日本人的作品里，教廷一般都不是什么好东西，有时候不免要战翻教廷。文章篇幅有限，笔者不能一个一个拿出来说。只说一个《剑风传奇》，《剑风传奇》是日本拿欧洲中世纪和宗教做背景的日式奇幻中最顶尖作品，改编的同名动画水准不低，游戏除了 PS2 的某作太烂，普遍比较优秀，DC 版本堪称经典！三栖成绩可喜，《剑风》爱好者头顶青天！

在《剑风》那绝望、疯狂、怪物横行的世界中，宗教被分为"正教"和"邪教"、"异教徒"三个部分，正教的代表是法王厅，是一个类似于罗马教廷的组织，法王厅的那些家伙个个都是狂信徒，他们就和宗教裁判所的审判官一样，神经高度紧张又绝不留情，动不动就大刑伺候。邪教徒当然必须死，其他普通的女人、小孩子有违规行为也要死，主角铲除的 BOSS 里面就有法王厅的人。"邪教"确实真的是邪教徒，都是些性生活上的纵欲狂，普通的受害者马上就会成为加害者。异教徒则是相对于法王厅的，也是和主角侧的世俗诸亡国对立的。一个类似欧洲，一个自然就类似阿拉伯了，作品里没有专门的篇章介绍，但还是可以从侧面细节看出他们和法王厅一样狂热。

这里尘世的奖赏。不，你们将进入天国，我有信心向你们许下这个愿。”很顺利地，花了零零碎碎的二十年时间，这支杀人越货的匪帮成功让法国南部的异端、幸福、繁荣和文化根绝了。1209年他们在攻陷其中一座贝济艾城的时候，士兵们弄不清谁是异端，谁不是异端。他们把这个问题问到随军的教皇特使安诺德那里去了，据说这位钦差大人因为顾忌异端冒充正经教徒逃跑，就本着宁可错杀不肯放过的态度回答到：“去把他们全杀掉，主会知道谁是自己人”。这次行动对异端的强硬态度确立了一个很好的榜样，英诺森三世同时也迅速铲除了一些不大的“异端”小教派。

1215年英诺森三世召开了第四次托特兰公会议，这次会议明确宣布教会和世俗政权要贯彻会议发布第三条交规，既强硬地对付异端，它除了重复以前规定的对异端分子要没收家产，解除公职，开除教会外，还增加了新的条款，把裁定有罪的异端交给世俗政权惩罚，封建领主有义务把异端驱逐出境，主教要强迫信徒告发异端，传唤异端到教会的特别法庭受审。最后它还警告怠工的主教会被解除教职。虽说教会走到这一步了，宗教裁判所的建立即将展开，但是在英诺森三世死前还没有。

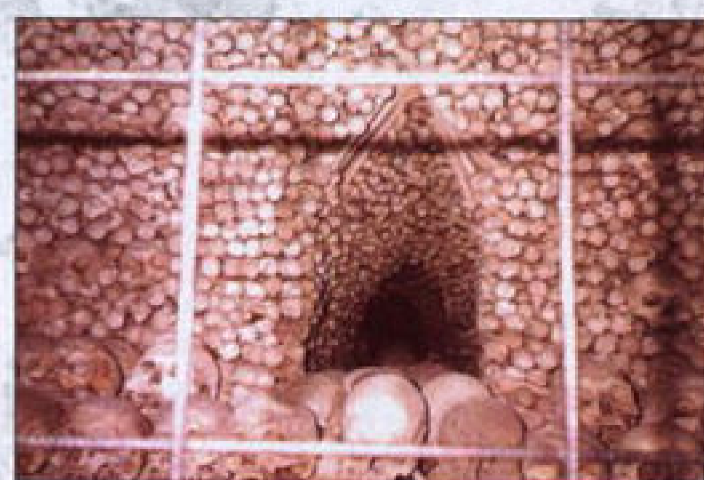
这一节末尾插一句嘴，后世研究英诺森三世的时候发现，他的早期著作非常的仁慈和蔼，十分同情和理解罪人与农奴，他本人也没正面赞同过火刑和异端非死不可，和他办事效率与凶残极为矛盾。

第二章 黑暗降临

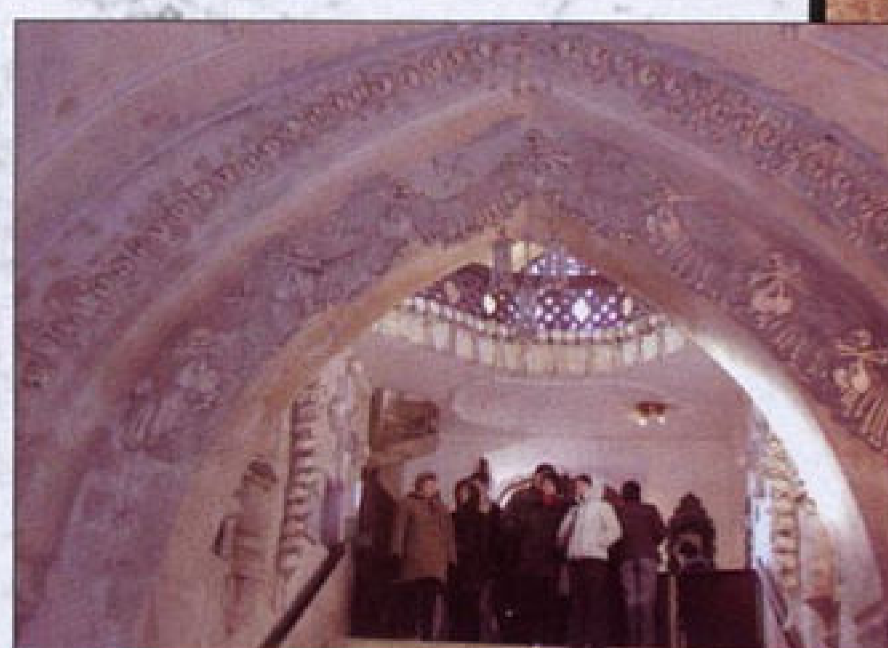
第1节 诞生

1220年，教皇洪诺留三世宣布，原属于地方的宗教法庭收归罗马教廷，直属于教皇，具体工作由多明我会和方济各会主持。这样宗教裁判所基本可以说是确立了，洪诺留三世也开始在西欧各地围剿异端。1227年，英诺森三世的侄子格里高利九世继位。格里高利九世和他叔叔一样是法学出生，和他年轻有为的叔叔不同，他在八十六岁高龄才当选为教皇（还活到百岁）。他继位起就全力以赴地和异端作斗争。他当上教皇的第一个对付行动是绝罚腓特烈二世，1229年他用强硬的手腕了结他叔叔铲除阿尔比异端的未尽事业，1231年他发布了“绝罚勒令”给宗教裁判所惩罚异端提供了立法依据，他强化了以往所有对异端的强硬条款，并且有多明我会和方济各会教士的强力协助，宗教裁判所得到了完善，真正意义上的屹立起来了。1233年，格里高利九世发表训谕：“拉马之声”，把拒绝缴不莱梅主教缴纳什一税及封建税金的什捷格金农民判为异端，派出4万名十字军镇压，约有6000农民死亡。

这里要提一下被格里高利额绝罚的腓特烈二世。绝罚是拉丁文Excommunicatio的意译，原意为断绝交往，这是天主教会给予神职人员和教徒的一种处分，受此处分者死后不能进入天堂。在中世纪欧洲，遭绝罚者无人能同他来往，异端通常都要遭受绝罚处置。腓特烈二世是霍亨斯陶芬王朝的德意志国王和神圣罗马帝国皇帝，也是西西里国王，耶路撒冷国王，意大利国王和勃艮第领主，这个头衔不少的皇帝在中世纪也是个人物，相传他不光机智聪明而且相貌英俊，多才多艺通晓七门语言的他被认为是写下讽刺挖苦摩西、耶稣和穆罕默德的异端著作《论三大骗子》的作者。他是由英诺森三世监护长大的，成年后地位巩固开始和英诺森三世的侄子展开政治斗争，为此被绝罚过两次……这里我们可以清醒地看出，绝罚这个异端地狱的入场券，不过是阴险的政治手段，它只能恐吓和谋杀没权没势的普通异端，面对有权有势者完全不起作用。最后，我们热爱异教文化的腓特烈二世一直快快活活地和他的阿拉伯女奴们快快乐乐活到56岁才病死，也可能是被他儿子谋杀，但绝不是被宗教裁判所的火焰焚烧掉的。



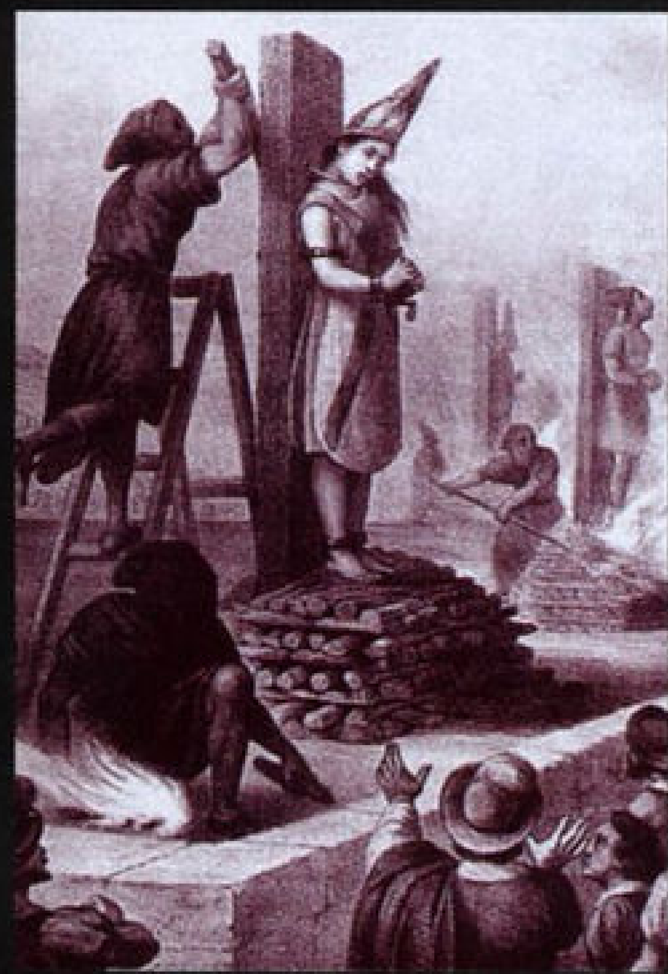




捷克著名的“人骨教堂”，相传这个教堂由圣地耶路撒冷拿回来的泥土奠基，然后四万名信徒的尸体组成内部的人骨装饰。真的非常震撼和前卫。



图为丢勒的《亚当与夏娃》。西西里宗教裁判所的路易·帕拉莫在1598年写了一本书来回应当时诸多新教徒对宗教裁判所的指责。他义正词严地称，宗教裁判所的历史可以追溯到上帝创造世界的时候，亚当和夏娃就是最初的异端，上帝本人就是第一任审判官！亚当和夏娃偷吃禁果后接受了上帝的审问和判决，被逐出了伊甸园；亚当夏娃偷吃禁果以后用来遮体的衣物，是后来给异端穿悔罪衣的原型；而他们被逐出天堂，是第一次没收永福，也就是宗教裁判所没收异端财产的原型……而这些只是按照上帝的做法照章办事罢了。总之，作者认为宗教裁判所起源于上帝，因而是永恒的。



教皇采用自己直属的僧团对付异端非常高明，地方主教会很明显会“渎职”，有教会法学家说过：“主教则应留下为善良的信徒服务，不妨宽饶恶人，不要因为他们而离去。诚信的教徒在必要时与恶人交往，只要不参与或拥护他们的坏事，并尽力纠正他们，就不会受上帝的责径。”实际上大部分主教做事也差不多如此，通常本地的主教都是些德高望重或出身较好重视名誉的人，就算德性不高，贪污腐败了也不至于把事情做得太绝。而用没有本地亲属和关系的外地人的话，办起事可就没有顾虑了……教皇称主教为“我的兄弟”，称宗教裁判官为“我的儿子”，那不可避免的，儿子通常会骑到叔父头上去。



NDS的《光辉圣约》是魔女翻身做主的作品，从小被教育要剿灭魔女的男主角在一开始就被魔女色诱了。

第2节 帮手

前面提到的几位教皇都认识到，要剿灭异端，光靠已有的势力不够。首先封建领主不是时常听话的，而呼吁地方主教对付异端效果并不好，这些家伙不是老迈、仁慈就是腐败。必须启用新的具有足够战斗力并直属于教皇的僧人来处理。很快，两个新僧团就在教皇的批准下建立了，分别是1217年获教皇洪诺留三世批准的多明我会和1209年得教皇英诺森三世的批准成立的方济各会。

多明我会名字来源于它的创立者多明我，西班牙贵族出生的他曾积极地参与镇压过阿尔比派

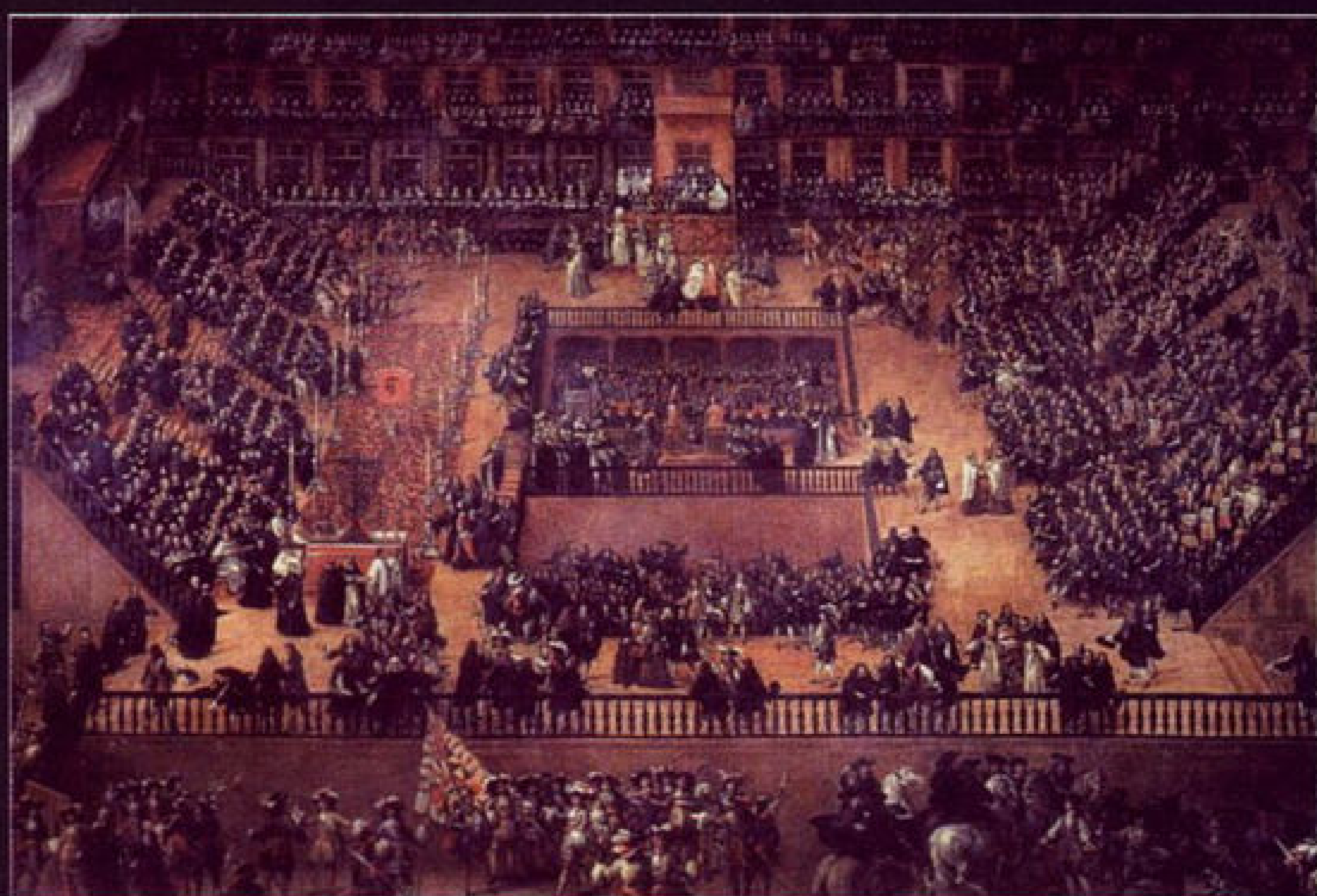
异端，多明我会的成员白衣芒鞋，标榜赤贫，自称为“主的猎犬”，也被称为“罗马教会的常备使徒军队”。方济各会的名字也来源于创建者方济各，出生于意大利阿西西城富家的方济各年轻时代放荡不羁，25岁忽然悟道，他放弃了巨额家产，跑去山间隐修，自称穷人，发誓娶“贫穷”为妻（这里喜欢奇幻的读者注意了，他可是第一位有“圣痕”作为标志的凡人，所谓圣痕是耶稣受难的印记，凡人能有是神的恩赐）。方济各会士间互称“小兄弟”，他们奉行严格的禁欲主义，呼吁人们放弃财产，互相帮助，靠自己的劳动谋生，他们也身体力行贯彻之，由此他们在平民间有很高的威信。这两个新僧团吸收了中层和下层精英，效忠教皇，反对异端，并受教皇委托，主持异端裁判所，职掌教会法庭及教徒诉讼事宜。也时常为替教皇出售赎罪券而到处游方。这两个修会受到教廷的权力庇护，它们活动不受主教控制，有教皇的侦探之名。这里值得一提的是，方济各会的理想主义也时常导致他的成员被教廷当作“异端”烧死，这部分严守赤贫的方济各修士时常指责教会——主要是贪婪。

第3节 施行

在格里高利九世的热情支持下，天主教的神职人员开始热衷于宗教裁判所的工作。在这个时期，也是早期，最为出名的有三人：马尔堡的康拉德，罗伯特·莱·布尔格，维罗纳的彼得。



这是PC和PSP平台都有登场的游戏《英雄传说6 空之轨迹3rd》里的绿毛神父，噢，这张图片看不出发色是绿的，失误。凯文格拉姆作为第三作的主角有着圣痕，是游戏中教廷的星杯骑士团所属的第五骑士，称号为“异端制裁者”。作为以人物为卖点的游戏，《空之轨迹》确实不错，但剧情比较让人脱力，就是简单的超人对超人，阴谋论镶嵌阴谋论。



贝尔纳·居伊是一位经验丰富的宗教裁判所审判官，后来成为教皇克莱蒙四世，他总结出了一份条目清晰的宗教裁判所审判官指导手册，成为很多初出茅庐的裁判官的重要参考资料。以下是摘自该手册的一段话：“宗教裁判所审判官，须在工作中投入十二分的勤奋与热情，既是为了坚定信仰也是为了拯救灵魂，更是为了铲除异端。须以认真严谨的态度对待每件事，不畏艰难，每时每刻都须保持冷静的头脑，不得因懒惰而降低办事效率。面对危险应当无畏，面对死亡亦能坚持到底……正义与仁慈，须时时挂在心上，所做出的任何抉择都须远离贪婪与残忍之心。”

异端堕落裁判官

马尔堡的康拉德可以说是第一位臭名昭著的宗教裁判所法官，他是参与镇压阿尔比异端出生的，他是第一个有着“异端堕落裁判官”（Inquisitor haereicae pravitatis）称号的人。在1231年，莱茵兰德地区出现一个被称为“路基佛尔”的异端教派，康拉德被格里高利九世任命去作为宗教裁判所审判官去镇压。他自己也选择方济各和多名我会的修士作为自己的助手。他在当地干得很积极，积极到当地的主教都看不下去他的残忍而给教皇告状，说他“乐于用火刑的胁迫农民招供和告密”。康拉德采取什么措施对付异端没有留下详细的记载，现代历史学家分析认为，他从来不审判，喜欢直接用强硬手段。他在莱茵兰德的疯狂劲让德意志的封建领主和教区主教都为自己的性命担忧……1233年，康德拉把兴趣转向了塞恩纳的亨利公爵，原因可能是这个公爵的巨大财富。很快，他召开会议讨论亨利公爵是否是异端，双方和当地神职人员都到场了，经过讨论，会议投票亨利公爵无罪。但是康德拉不服，拒绝接受这个决定，要求予以推翻，但没有成功。他愤怒的离开会场，五天后与其方济各会助手被刺杀于道路上。很显然，这是针对他的报复。

异端之锤

罗伯特·莱·布尔格曾经是卡塔尔派的异端分子，后来悔过做了多明我会修士。他于1233年获得宗教裁判所裁判官的权力在法国对付异端，他全心全意地投入这项神圣工作，让火刑架架遍了法国，为此他获得了“异端之锤”（Malleus Haereticorum）的称号。他的热情工作让法国人惶惶不安，很快当地主教也向教皇抗议了，他的工作被迫中止。但是异端的威胁也让我们的教皇格里高利九世惶惶不安，那就让法国佬不安去吧，罗伯特·莱·布尔格很快就恢复了职位，并加官，成为全法国宗教裁判所的总审判官。这个人的办事如他的称号，直来直去，很少用秘密审判，他喜欢的是与异端公开的正面交锋。为了展示他的威能，1236年他当着佛兰德斯女伯爵和数个地区主教的面在罗伯特市镇广场烧了十个异端分子。三年后他策划了一起更大的行动，他当着纳瓦拉国王和数位主教，众多贵族的面烧死了183名卡塔尔派异端。当时的编年史学家把这幕描述为：“令上帝欢欣的大规模杀戮”。他成功地把恐怖注入了法兰西，后来他的暴行就要导致全法国起义的危险了，教皇才罢了他的官，并判处他无期徒刑。他也是惟一遭到惩处的宗教裁判所审判官。

殉道者圣彼得

意大利离教皇很近很近，但这里不可避免地也有异端——彼得生于维罗纳——罗密欧与朱丽叶爱的城市。他读大学期间认识多明我并成为好朋友，后来加入了多明我的修会。1233年开始他陆续为意大利各地的宗教裁判所担任审判官。当时意大利异端最活跃的地区在佛罗伦萨，这个城市有腓特烈二世暗中撑腰，当地的很多王公贵族和群众联合在一起反对宗教裁判所的活动，声势浩大。1244年，彼得由于在意大利其他地区的剿灭异端手腕高明，而被教皇派驻佛罗伦萨，彼得知道这里反对势力不少，他把当地还忠于教皇的贵族和群众组织起来辅助他和宗教裁判所。但别忘了，这里是教父的故乡。双方暗里的政治角力开始转变为直白的街头喋血。经过几年的时间，彼得的方法很有效，他所在阵营的艰苦斗争取得了胜利。但有学者对横行佛罗伦萨的辅助成员不满，称其为“天主教匪帮”，它是彼得组织的。但这里是意大利，1252年，彼得在去米兰的途中被一群卡塔尔帮的人用斧头砍死……传说他临死时用自己的血写下了“我信仰上帝”。但他死后一年就被教皇英诺森四世封为圣徒，还是宗教裁判所审判官的守护神（patron saint）。

第4节 进化

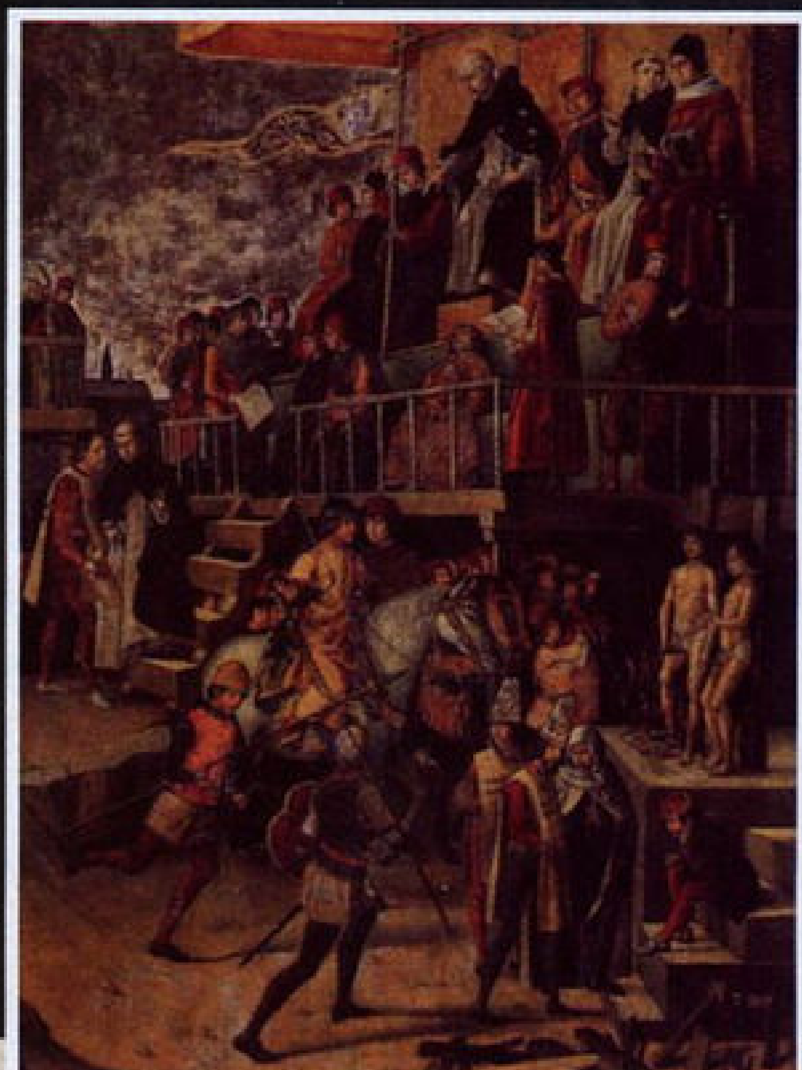
新任教皇英诺森四世和他的前任一样是个法学家，也热爱与异端斗争，他发表的《根除异端》认为“世俗权力必须完全服从宗教裁判所，清除异端是国家的首要任务”，在意大利的审判官殉教者圣彼得被刺杀后，他反应很激烈，发表了《论彻底根除异端》，再次强化了他前任们的政策，形成了一整套的镇压制度。之后他又发表了《再论彻底镇压异端》，把欧洲各个地区分成数十个裁判区，分别派给方济各会和多明我会管辖或共同管辖。到此宗教裁判所的立法完毕，战略意图基本完成了。

但是宗教裁判所的具体细节还得由人来完成，也就是针对的战术。由前面三个各持异名的审判官的我们看出，他们的办事手法都不统一，还有缺陷。没办法，因为大家都是刚刚开始系统性镇压异端，没有经验。不过随着时间的推移，越来越多的审判官有经验了，审判官们写的操作手册就应运而生。手册于13世纪40年代开始流行，直至17世纪。这类手册很重要，它不光给宗教裁判所的审判官建议和指导，我们后世研究宗教裁判所也会从这些手册出发，后面我们会提到的宗教裁判所具体程序也由这些手册上的记载和案例而来，还有教皇通谕，（笔者也没看过这些手册的全本，也是转实体书上的二手材料了），两者结起来就是我们后人看到的宗教裁判所全貌。



普通人上诉教皇成功的例子极少，但也有。格里高利十一世曾免了一位异端的绝罚，理由是"宗教裁判所是受了魔鬼的驱使"。很神奇的理由，没办法，宗教裁判所是"神圣"的，不能犯错也不会犯错，只能用迷信对付迷信。图为佩德罗·贝鲁格特所绘宗教裁判大会，高台上的主角是圣多明我。

西欧在14世纪上半期的世俗法庭上，原告如果诬告被告，原告会受到惩罚并赔偿被告损失，被告可以请辩护人，也可以得到证人的姓名和供词。法院也有30天不等的结案期限。



第三章 黑暗之中

第1节 恐怖

13世纪下半起，宗教裁判所遍布了西欧各国，它追捕异端的行为就如同国际警察。为了保持良好的运转，它也有了一套自己严密的机制。下面我们看一下自诩为"秉持正义与仁慈的宗旨，以拯救灵魂为最终目的"的宗教裁判所是如何工作的吧。

审判官

主要是来自多明我会，方济各会及其他僧团的代表和教士。规定最低年龄为40岁，并且应该成熟博学，能维护法律权威。从1300年开始，他们通常都是法学博士，少有例外。宗教法庭审判官的权力要远远高于世俗法官，他们直接对教皇负责。不光是地方主教，教皇特使如果没有得到教皇批准也不能将他们撤职。裁判官之间能互相豁免并豁免下属同职业活动有关的一切罪行的权力。他们不必服从本人所属僧团上级的意见，任何人妨碍他们履行公务会被开除出教。当一个神职人员被教皇或其他委派机构首次任命为宗教裁判所审判官后，他应当写信给国王，国王在接到信函后向所有城镇发出布告，宣布所有居民听命于新任宗教裁判所审判官。宗教裁判所审判官在他任职第一天须通知最高行政官，并要求其在指定时间内赶来与他会面。如果行政官在指定的时间内没有及时出现，那么将被处以最严重的惩罚：开除教籍。如果最高行政官在指定的时间内按时到达，那么他须向宗教裁判所审判官发誓，保证全心全意地支持，帮助宗教裁判所审判官的工作，并确保所有法律条文的贯彻执行，这个期限为三十天，这段时间被称为"恩典时期"。如果有异端教徒自愿前来供认其罪过，那么在处以很轻的补赎之后他的罪过将得到赦免，但是一旦被告发出来，而且罪行得到证实，那么他将被处以重罚。

审判官的权力很大，但也非万能，不可能独自工作。他有自己独特的助手，助手们分属四个范畴。每位审判官有一同僚称为会员（socius）。还有替补人员，称为专员（comissari），他们在审判中可以取代宗教法庭审判官。还有随从（servientes），他们被允许拥有武器，行使信使和总助手的职责。最后还有公证员和书记员，负责记录审判过程并保存档案。从助手允许携带武器来看，助手的权限也是很大的，并且他们可以不受通常的世俗和教会法庭管辖。

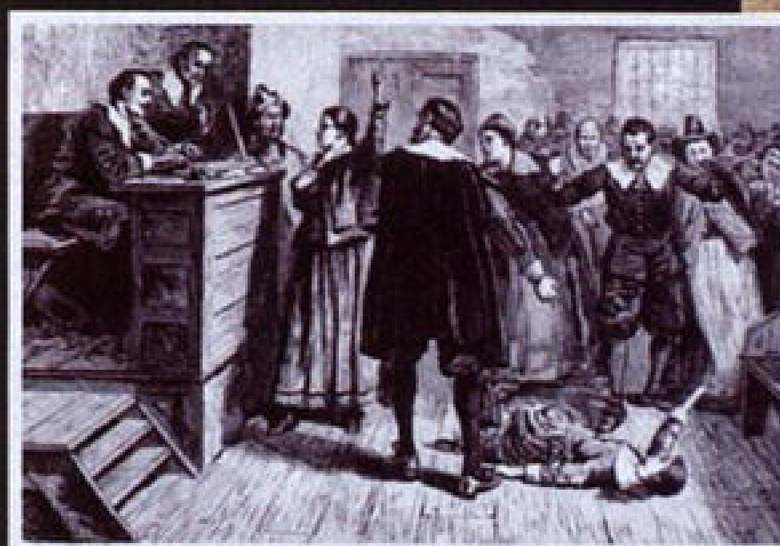
负责鉴定的助手通常是教士，工作是提出控诉，作出判决，使宗教裁判所的判决与世俗法庭不矛盾。鉴定人无权了解被告的案情和真实姓名，只看被告和证人的供词，目的是为了公正和客观。教会的历史学家瓦康达尔认为他们是现代陪审团的原型，但这些鉴定人必须仰仗审判官的鼻息行事，以至于瓦康达尔也承认，为防止不公道而设立的鉴定人制度，在实际操作中根本没有带来良好的结果。除了拿工资的骨干做正经工作外还有大群随从是由本地居民或贵族兼任，通常是狂信徒和告密者，他们的任务是劝说犯人认错、忏悔、服从教会。最后是押送受难者上火堆，帮他点燃火堆，添柴加草。这个最后的任务是只有特别令人尊敬的，有功的市民才能享受的荣誉。

告发和传讯

原则上，传讯分为两种：个别传讯与大会传讯。在个别传讯中，传票一般被秘密送到异端嫌疑者所在教区。教士把通知送达嫌疑者家中，次周礼拜日弥撒会上当众复述对他的指控。通常这样连续三个星期日或三个斋戒日，尔后要求嫌疑者到审判官办公处或其临时住所报到，并在等候审讯期间予以监禁。拒绝报到将导致暂时绝罚，12个月内没有出现则被定为异端并导致永久绝罚。

大会传讯通常在情报显示有大量异端分子的地区或城镇进行。所有人口中男十四岁以上，女十二岁以上者如果认为自己有罪，都被要求集中到一个事先安排的地点。待人群集中后，宗教裁判所审判官即开始传道，该仪式原来也被称为大会布道。传道之后，审判官宣布，异端信徒若能在为期约三十天的"恩典时期"内主动俯首认罪，并且诚意忏悔，改邪归正，则只予以短暂的监禁或从事慈善工作，随后将予释放。

在十字军镇压阿尔比异端后，异端者不得不开始隐瞒他们的真实观点，转入地下活动。这就使宗教裁判所的工作遇到了极大的麻烦。要发现异端，他们必须建立好用的搜捕网络，其中最好用的办法就只有告密了。为什么笔者这里要说告密？因为这种"告发"是不用承担责任的。首先宗教裁判所规定，在一个地方搜查异端时有60天的告发期，期中知情不报者，当作不愿合作者，要受惩罚开除出教，如果告发可以得到3年的免罪符。宗教裁判所工作人员会告诉普通人和种异端的特征和迹象，并且向他们保密，并且误告没有惩罚。尽管按规定14岁和12岁以下男女没权告发，但实际操作中懵懂幼童的供述也是可以接受的。这样的告发，除了真正虔诚的信徒和对异端深恶痛绝的人，公报私仇和落井下石的人也大量跟进。宗教裁判所的恐怖还不限于告密者诬告的程度，高明的审判官会让受害者变成加害者——通常是为了保命和保有自己的财产。审判官会叫悔过的异端提供自己过去的一切活动和同谋，他们可不会轻易相信异端仅是一个人活动，并真的回到教会的怀抱，要有所表示，最好的表示就是上投名状，拿出证据供出同谋来。那这样异端审判就像滚雪球一样越滚越大了。宗教裁判所的一位审判官总结道："任何揭发都会引起新的揭发，大规模的没收财产更会起着明显的作用。"教会学者曾说过："如果宗教裁判所不替自己的证人保密，那它就不可能真正有效。这从它一开始活动起就十分明显。"



对在宗教裁判所告密下的冤死鬼，房龙在《宽容》中写到：在整整五个世界里，世界各地成千上万与世无争的平民，仅仅由于多嘴的邻居道听途说而半夜三更被从床上拖起来，在污秽的地牢里关上几个月或几年，眼巴巴地等待既不知道姓名又不知道身分的审判官的审判。没有人告诉他们罪名与指控的内容，也不许他们知道证人是谁。不许与亲人联系，更不许请律师。如果他们一直坚持自己无罪，就会饱受折磨，四肢都被打断。别的异端可以告发他们，但要替他们说好话的人是没有人听的。最后他们被处死时连遭到如此厄运的原因都不知道。

审判

宗教裁判所的审判程序始于一个人被告发为异端嫌疑者，或是他的名字出现在其他被揭发者的供认书上。紧接着秘密调查全面展开，所有关于这个嫌疑者的证据都将被收集起来。他将被秘密传讯并要求在指定时间内到审判官办公处报到。一旦怀疑他有逃跑的意图，他将马上遭到逮捕并且拘留，直到法庭审讯他为止。

审讯之前，异端嫌疑者将面临暂时监禁。他将被送至密室并且只容许与审判员对话。监禁之后不久，嫌疑者将被传唤三次，每次都要求他毫无隐瞒地说出自己或其他人有无说过或做过有违正教信仰的话或事，并且被告知，如果他肯合作，那么他将得以从轻发落。如果不肯合作，他将面临审讯，一旦罪名得到证实便会被处以重罚。

审讯开始时，异端嫌疑者必须做的第一件事便是发誓，发誓他将诚实地回答所有的问题，揭发他所认识的所有异端者和有关异端的一切，并且承受判决给他的任何惩罚形式。如果他拒绝发誓，那么他将被宣判为异端顽固分子。在西班牙有一种法庭指定的辩护人，但实际上是宗教裁判所的工作人员，任务就是帮助被告定罪，一经查明就不再给被告辩护。嫌疑者一旦承认了他被告发的任何一项罪状，那么他的罪名即告成立。即使他想否认其他罪名或为自己辩护，都是徒劳无功的。他只被容许回答一个问题，即是否愿意发誓与异端绝断。如果答案是肯定的，他将被处以某种补赎以抵罪。如果答案是否定的，那么他将被宣判为异端顽固分子，并连同一纸判决书和一份要求恩惠的请求书一起，交由世俗司法机关处理。

实际审问过程中有两个教士在场，由一个公证员或书记做笔录。由于是对异端的秘密审判，公众不得出席。理论上被告可以有律师给他辩护，但实际上不可能有律师出场，因为帮异端辩护等于同情异端，等于就是异端。被告不会知道谁控告自己，证人又是谁，也不知道罪名是啥，一切都是秘密。在证词上，除了告密者提供口供外，还有教会的助手负责收集情报。被告亲属的证词凡是有利于被告的，一概不予接受，会被看做是袒护被告。另外杀人犯、抢劫犯等刑事犯的供词也会被受取，通常在当时的世俗法庭这些人的口供是没有法律效力的，也就是用最大的恶意来揣测。但被告有一个机会，可以让证人做无效回避，就是私敌。审讯前会要求被告列出想报复他会作出伪供的私敌名单来，如果被告所列的名单上有告发者或证人，那会让他们失效。但这种为了实现公正的权力也是百般刁难的，因为即使有无效证人供词在，被告也不会被告知，诬告者也不会受惩罚。还有最关键的是被告和告密者，证人是否私敌要审判官来认定！如果审讯途中原告被告翻供，审判官一概采取最重的结果来处理。还有更恐怖的是，宗教裁判所的审查是没有期限的，被告可以被关一年，十年，二十年，到死也行，完全看被告的财产和审判官的意愿。被告坐牢的费用是要自己承担的。此外，被告可以上诉至教皇，但这种上诉更加困难而且花费巨大，在没有发动机的时代明显是普通异端不可能的任务。



他们掘出那个异端，将其尸体移出公墓，一行人浩浩荡荡的拖着他的尸体穿行而过，而后在公共用地上将其焚毁。这一切所作所为是为了荣耀归于主耶稣基督，归于圣徒多明我，归于我们的天主教会，归于我们的母亲。——1231年，一位多明我会审判官

反正，为了更好地对付异端，宗教裁判所花的心思真是太不一般了，具体审问更是惊人。如果咱们肤浅地把宗教裁判所的审判官理解为偏执、无知、狭隘的狂信徒就大错特错了。审判官们除了有着超强的毅力和能力，智慧也是出类拔萃的。

审讯实录

下面我们来看一段案例审讯教学，领略审判官高超的审问技巧，同时也为了了解宗教裁判所的审问模式，以下摘取了审判官贝尔纳·居伊的手册上详细记载的：

当把异端带上法庭时，他装作过分自信的样子，俨然相信他是无辜的。我问他，他缘何上我这里来。他恭谦地微笑回答说他正期待我说明这一点。

我：有人指控您为异端分子，相信并学习与圣教信仰不一致的东西。

被告：（带着坚决抗议的表情昂首望天）先生，您知道我无罪，除了真正的基督教信仰外，我从不相信其他信仰。

我：您声称您的信仰是基督教信仰，因为您认为我们的信仰是假信仰，异端信仰。但我问您，除了罗马教会认为是真正信仰的那些信仰外，您从未接受过其他信仰吗？

被告：我信仰罗马教会所信仰的和您公开教诲我的一切。

我：或许在罗马有几个属于您认为是罗马教会的您那个宗派的人，与我布道时说了许多共同的东西，比如有上帝。但您却拒不相信应当相信的其他事物，因而您可能是异端者。

被告：我信仰基督教徒应当信仰的一切。

我：我知道这些狡计。您认为基督教徒应当相信您那个宗派的成员所信仰的东西。我们这样谈是浪费时间……

被告：如果您想按自己的方法曲解我说的一切话，而不是简单明确地理解这些话，那我不知道还怎样说好。我是一个没有知识的老实人，恳求您对我的话别挑剔。

我：如果您是一个老实人，那么也请您老实回答，不要支吾搪塞。

被告：好的。

我：那您愿意宣誓，您从未学习信仰过同我们认为是真理的信仰不一致的任何东西吗？

被告：（失色）如果我应当宣誓，那我准备宣誓。

我：我不是问您是否应当发誓，而是问您是否愿意宣誓？

被告：我会的，如果是您命令我这样做。

我：我不会强迫您宣誓，因为在您的信仰中强迫宣誓是非法的，而把这个罪责推给我。如果你真心想宣誓，那我很乐意聆听。

被告：既然您不命令我这样做，那我为何要宣誓呢？

我：因为只有这样才可以消除您的异端嫌疑。

被告：我不知道怎样发誓，您能教我吗？

我：如果您需要宣誓，那么就请举起手来并拢手指说：上帝给我作证，我从不信奉异端，也从不相信不符合真正信仰的东西。

被告开始颤抖似乎不能重复这句话，并露出他不是真正在宣誓，却想表明是在宣誓的神色。在另一些情况下，被告把宣誓变成一种祷告，例如说：愿上帝给我作证，我不是异端者。如果在以后问他：您宣誓过了吗？他会回答：难道您没有听到吗？如果被告被逼得万般无奈，请求审判官发慈悲，说：如果我违背教规，那我同意宣誓。请帮助我昭雪不公，不正当的控告。但一个坚定的审判官不会就此罢休，他应当勇往直前，直到被告承认谬误，或至少宣誓公开抛弃谬误，那样，如果发现被告假宣誓，就可以不经新的审问把他交给世俗法庭。如果被告宣誓同意证明他不是异端者，审判官就这样对他说：如果您是为了避免火刑而准备宣誓，那么您的宣誓不管是十次，一百次，一千次，都不会使我满意，因为你们彼此特许在特殊情况下可以作一定次数的宣誓。此外，如果我握有我认为是反对您的，同您的话不一致的证据，那么您的宣誓便不能使您免于火刑。您只会玷污您的良心，而不会免于一死。但如果您老实招认您的谬误，那就可以对您从宽。

看完我们可以发现，宗教裁判所的审问实在太可怕了，这样的逼供、诱供手段简直就是FBI和KGB级别的！他们很熟练地在审问过程中设下陷阱，精通各种让嫌疑者思维混乱的技术，能够迅速察觉模棱两可的言辞，进而利用嫌疑者的犹疑与矛盾占取先机，并且使其就范。

除了这种让人头昏脑胀的审问手法，恐吓也是常见的，但水准低多了。通常会混合起来使用，或者用新的，凡夫俗子想像不到的办法。因为编写宗教裁判所教学手册的审判官说过："不可能一劳永逸地编写出这样一种审问大纲，否则地狱之子会迅速适应惟一的办法，轻而易举地学会逃避审判员为他设置的捕兽器。"那这样，宗教裁判所的审讯手段就真的是五花八门了。用假证据忽悠，安排奸细和异端统一牢房诱供，哄骗至亲来劝说，让被告住进舒适的房间软化……还会一关就是几年，中间也不审，让被告产生被遗忘，被活埋的感觉。还可以作出假判决逼供。威尼斯甚至有一种特色，活动房间，把被告关进去，墙壁每天向前移动4.4厘米，使被告产生被挤死的恐惧和压迫感，不得不招供……

最传统的手法还是有的一带着镣铐在仅有空气的墓穴中饿得半死不活的犯人境遇，被认为是得到招供的最出色手段。当然，这招就不是宗教裁判所特色了，哪都有。

我们还得补充下"鞭尸"——异端死了也不能安息，要进行死后追审。经过判决的尸体通常会被掘墓焚毁。异端继承人的财产也要被没收。死亡都逃避不了，自杀就更不可能了，自杀就等于承认自己有罪……

刑法

终于到本次重口味的部分了，不过可能会让猎奇的同学失望。首先是笔者无能，没有见过具体讲解宗教裁判所肉刑的材料。而且有个很恼火的问题就是，宗教裁判所历来是个争议问题，各种专业书籍不下2000本。批判的很多，辩护的也不少。但批判的里面有很多夸张和谣言，主要是出于政治目的和宗教目的攻击天主教。例如宗教裁判所使用的恐怖刑具"铁处女"就属于不大可信的东西，所以本章口味不重。笔者只能介绍一些靠谱，多是些世俗法庭也通用的普通刑具。下面言归正传。

肉体折磨——残忍简单但有效，从古到今都是。本来教会是没有准许宗教裁判所用刑权力的，但在1256年亚历山大四世教皇赋予了审判官能互相原谅对方用刑的特权。那就彻底开禁了，以前的秘密转为公开，也绕开了法律和道德。当一个被告发的"异端"落入虔诚睿智，学问渊博的宗教裁判官手中时，他们会用六种刑罚来拯救这位"迷途羔羊"。

①水刑。强迫犯人吞下大量的水，堵住囚犯鼻孔不断向其口中滴水，有时候会导致被告血管爆裂。在意大利，灌五升不多，十升才是不寻常。

②火烤。将囚犯绑得动弹不得，然后脚上涂满油脂，放在火上烧着，效果类似于煎烤。中间用一种木制或铁制的筛来中断折磨。曾有审判官完全不顾后果，直接把犯人双脚放在火炭上的记录，然后被告到教皇那去了，但教皇宽恕了审判官……

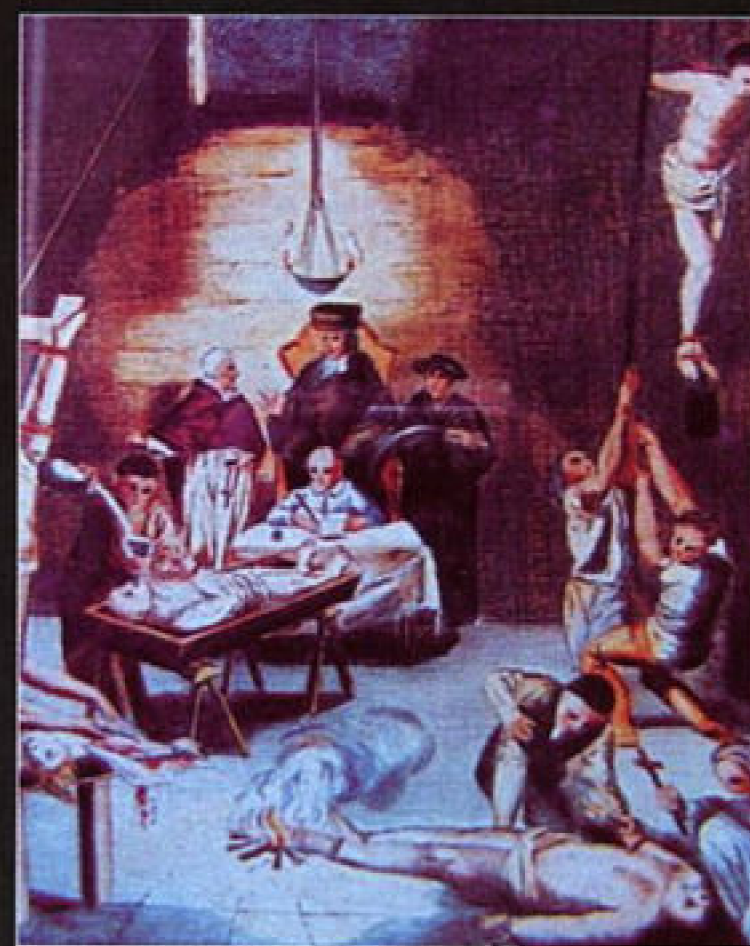
③倒吊刑法，也称滑轮刑。双臂反剪，手腕缚绳，吊在天花板的滑轮上。脚上缚重物。有时将囚犯拉至屋顶，使他滑落，但绳长不及地面，使囚犯肩部关节承受巨大拉力而脱臼，这是教会最早使用的刑法。

④车轮刑。将囚犯四肢伸展，捆绑在大车轮上。囚犯身体随车轮旋转的同时，用棍棒击打其四肢，这一刑法似乎使用不多。

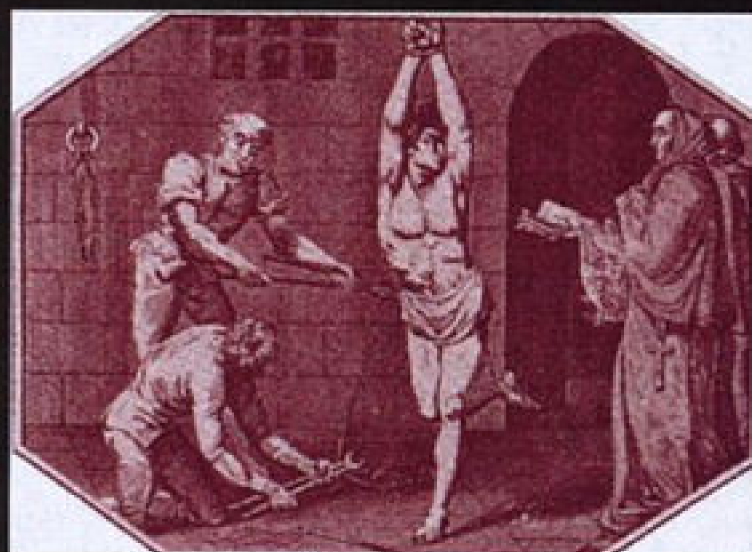
⑤拉肢刑。囚犯躺在刑床上，手和脚分别被缚在两端的滚轮上，行刑者转动滚轮，囚犯的身体就被拉拽，直到骨骼断裂，这是最臭名昭著的刑法之一。

⑥夹板刑。囚犯的双腿绑上粗绳，再用四块木板夹住双腿，在板与腿之间砸入木楔或铁楔，一般者四块，严重者八块。粗绳会嵌进受害者的皮肉。压力时间过长的话，肢体血肉模糊自不待言，严重的会导致受害人终身残疾。

由于宗教裁判所审判官权限很大，除了受到受害者亲属的报复外根本不怕任何威胁。宗教裁判所滥刑很常见，影响很不好。为此历任教皇都下通谕禁止体罚或者命令需要当地主教首肯，但实际根本没用，对于一次用刑的规定，审判官们"用刑尚未结束"、"暂时中断"就回避过去了……



用暴力强迫一切被捕的异端，这些灵魂的危害者和杀害者，圣礼和基督教信仰的蠹虫，使之最明确的招供错误，供出他们所知道的异端和其保护者，但不要伤残肢体，危及生命，就像强迫世俗财物的窃贼揭发他们的共犯，供认他们所犯的罪行一样。——英诺森四世



1316年，克莱蒙五世在对卡尔卡松宗教裁判所进行正式调查后宣布，"除酷刑折磨之外，囚禁条件之苦，无床可睡，缺少食品也都能轻易迫使疑犯招供。"

判决和惩罚

最后裁决须经神职人员，世俗人员与律师组成的综合法庭通过。通常裁判官会对招供，悔过的嫌疑者判决轻重不等的补赎。异端的话，宗教裁判所就会用模棱两可的语言宣判有罪，然后就把犯人交给世俗法庭了。虽然是秘密审判以后，但宣布罪行是公开的，仪式举行的前一个星期天，由城镇教堂发出通告，详细告知仪式举行的时间与地点，并且告诫所有人必须参加以把犯人交给世俗法庭作为结束。下面来谈谈处置方式，程度从补赎到火刑不等。

补赎

罪不至死的定罪之人会剃光了头站在脚手架上，当仪式进行得差不多时，宗教裁判所审判官开始为罪犯宣读祈祷文，并宣判此刻站在脚手架上的人被怀疑落入异端，将以轻微的补赎论处。然后，他让这个补赎者当众发誓与异端绝断。补赎者在读完他的绝断书后，将得到一个十字架和一本圣经，以示他又重新回到了母教的怀抱。最后，宗教裁判所审判官将宣布他的具体补赎形式。补赎分为简单补赎，耻辱性补赎，没收财产，监禁。理论上补赎不算惩罚，但实际上很折磨人。男人参加十字军也可以做补赎。

第一个简单补赎。包括诵读祷词、朝圣、戒律约束、斋戒及罚款。这些惩罚通常是混合起来施行的，轻重按各地法庭和审判官来定。朗读祷词和斋戒、罚款自不必说，麻烦的是去朝圣，通常审判官会指定几年到十几年到好几处教堂进行朝拜。这些专门教堂通常不会太远，但也不近（年龄太大可以近些），但必须去，因为要签名盖章证明你去过。这种惩罚貌似很轻，可足可以将罪人的以往生活方式完全打乱。

耻辱性补赎

比简单补赎更恶劣的惩罚，简单补赎还基本上没有牵涉到补赎者的社会地位与自尊。这种耻辱性补赎其目的是贬低并羞辱补赎者。虽然它不需要特别费力如远途朝拜，亦不会造成身体的不适，但它仍是补赎中最为严重的。受此惩罚的人须佩带两枚黄色十字架，一枚戴在胸前，一枚戴在肩上，且永远不得穿黄色衣服。受此惩罚的补赎者得不到世人的尊重，常常受到奚落、嘲笑。人们更害怕与这些人交往。女人如果受到这种惩罚，会直接导致嫁不出去，也找不到工作。

没收财产

这可能是宗教裁判所惩罚里最严重的了，火刑虽然能吸引眼球。但在人类社会，一个人的地位和尊严直接和财产成正比，心态好侮辱可以忍，死亡也只对一个人，但财产会影响整个家族。没收财产的重要性不光对于个人，这也是宗教裁判所最大动力了。

被告如果被发现有任何异端嫌疑，其财产将被列出一份清单并被教会没收。如果嫌疑者被证明是无辜的，其财产将被返还。如果异端罪名得到证实，所有财产包括家宅都将成为被没收物。如果嫌疑者在被指认为异端到侦讯审判这段期间变卖任何财产，教会将会向现任财产所有者追回财产。如果一个人在死后被追审为异端，他的财产也要被收缴，或者是从他的财产继承者手中收取，或者是从他的下下代继承人手中，又或者是从任何人手中，只要他是异端者财物的现任拥有者。所以，即使是家中传承了很多代的家产，继承者也不能说是完全拥有，因为随时有可能被剥夺拥有权。没收在不同的国家执行策略有所不同，但原则是普遍的。在意大利及其他地区，没收所得一分为三：一份交给教会、一份交给城镇、一份交给宗教裁判所。在有的国家或地区则是三分之一交给教会、三分之一交给城镇、三分之一交给起诉者作为奖赏。在法国没收所得交给国王，国王则定期支付宗教裁判所审判官和狱卒的薪水。有时候不没收房屋，而采取拆毁的办法，并规定土地上永不重建。



1234年，图卢兹主教雷蒙得知多明我被封圣后，马上纠集同伙焚烧了三名异端以兹庆贺，烧完人后又继续回到教堂食堂，一边向上帝和圣多明我祷告一边吃饭。——当时一名学者毛骨悚然地记载道





在意大利，宗教裁判所可以调节房价地价，异端的房屋随时会被没收，只要前房主和前地主被证明是异端。无辜的买家只能自认倒霉。

监禁

理论上宗教裁判所最严重的惩罚，为了让罪人与普通信徒隔离，烂苹果不至于影响好的羊群。这个惩罚就是单纯的坐牢。虽然表现好可以争取减

刑，但这种刑罚和裁判官的权限一样没有道理可循，按裁判官个人的性格和喜好来处置，判决可以几年也可以几十年，甚至无期。有些监狱的环境是地狱煎熬，有些则比得上修道院的苦行僧（也苦，但比起监狱来说不错了）。有些为人不错的或者受贿的裁判官，会准许罪人节假日回家。但这只是轻度监禁的做法，和世俗监狱差不多。重度监禁则是臭名昭著的地窖：黑暗、潮湿、狭窄、发出阵阵恶臭。被监禁者的脚大多被拴上铁链，铁链的另一端拴在监室墙上。如果说宗教裁判所火刑中火光灼灼的火桩代表光明，那这种地窖就是黑暗了。

火刑

这里需要注意的是："教会和宗教裁判所没有杀死一个异端，一切都是（交给）世俗政权干的，教会始终是仁慈和干净的。"教会会宣布把犯人开除出教，然后就交给世俗政权处置了。两者通常会合作，因为可分享犯人的家产。有时候世俗政权也会拒绝合作，通常这就是两方的政治斗争了，教皇会把统治者绝罚或号召当地信徒不纳税。

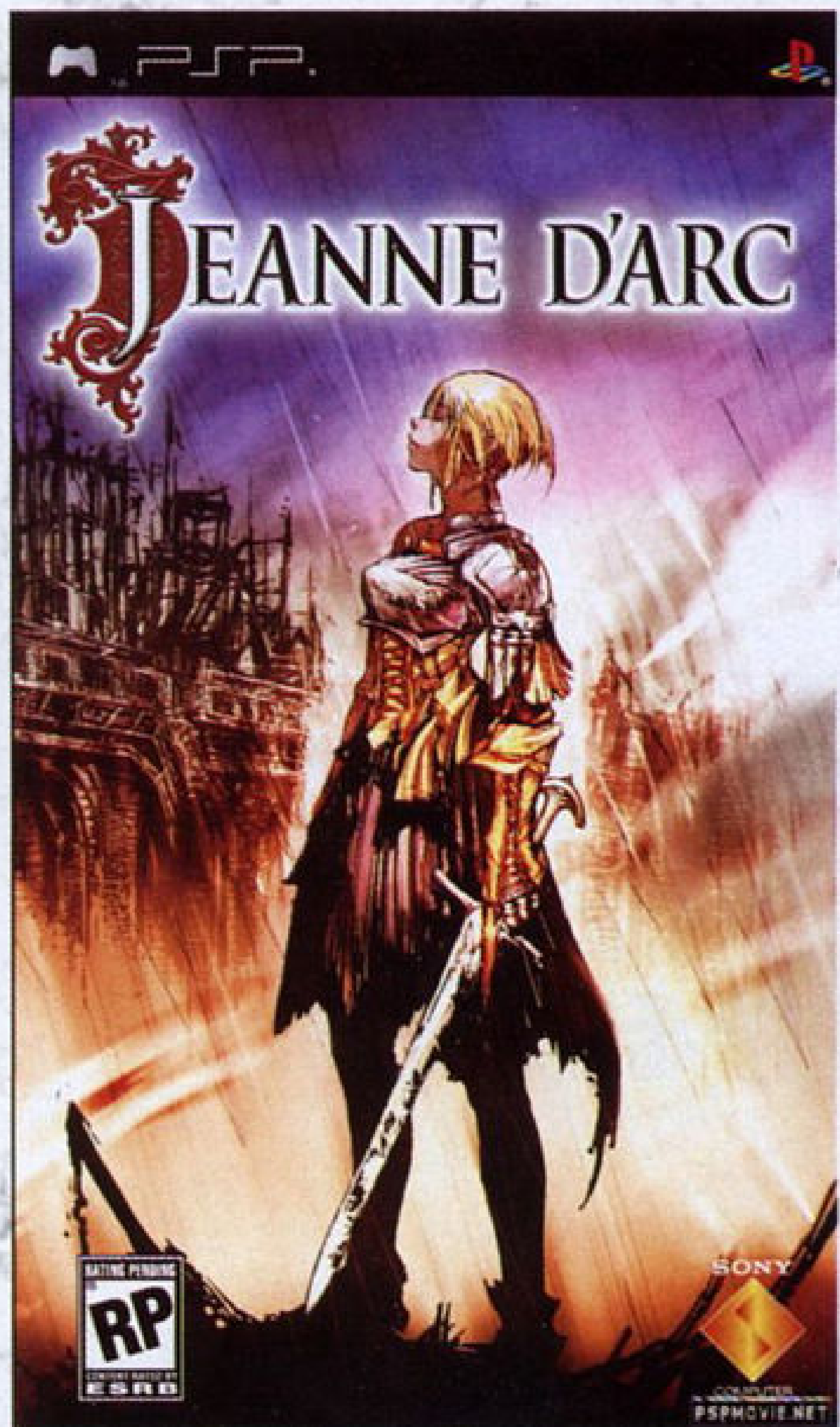
火刑是公开执行的，火刑之前要游街，让犯人被居民叫喊，辱骂。教会禁止拿东西投掷犯人，但这阻止不了热情的民众。最后的执行地，一般是开阔的广场，像庆典一样，王公贵妇和主教审判官会坐在观礼台上，民众则在火刑架周围聚集起来看热闹。场面和过程和鲁迅先生所说的人血馒头差不多，但有一个差别，教会禁止群众使用异端遗骸。教会害怕有人会利用异端的遗骸搞偶像崇拜，那就会对异端火刑两次，第二次的遗骸会撒进当地的河流。火刑庆典除了烧人，还会烧禁书，逃跑了的犯人会用模型替代。教会这个时候会对犯人做最后的仁慈，会吊死事先忏悔的异端或在领口放炸药。

外篇1 圣女贞德

我们糊涂了，烧了一位圣女。——丘吉尔



贞德死后几年，有个农妇冒充她出来招摇撞骗十几年才被揭穿，其间甚至骗过了贞德两个哥哥。他的哥哥跟随贞德作战有功被封为贵族。



PSP策略角色扮演大作《圣女贞德》惟一符合史实的就是主角的短发，至于剧情嘛……

圣女贞德是惟一被宗教裁判所烧死而翻案并封圣的人，是间接证明宗教裁判所巫术审判荒谬的铁证。贞德大约于1412年出生于法国东部洛林地区的一个富裕农家，这时正逢英法百年战争，是法国最难熬最黑暗的时期，法国的整个北部被英国人和其同盟勃艮第人占领，甚至巴黎也失去了，只剩奥尔良一个战略要地了。（当时没有近代民族国家的概念，欧洲都是封建主分分合合的，勃艮第人现在虽说是法国人了，但在当时也谈不上卖国贼）

贞德称自己16岁的某一天得到神启，要求她带兵收复当时由英格兰人占领的法国失地，贞德由此便立志救国。经过好心人的帮助，贞德成功来到法国王储查理的宫廷，并通过神学家组成委员会的审查证明自己是善良的贞女，并是受神启的人。查理和他的岳母很快组织一起解救奥尔良的军事行动，贞德作为领导人之一加入。在战场上贞德身先士卒，在每一场战斗都举起自己的军旗跟着士兵一起冲锋，为此她受过箭伤。就这样，法国军队多次打败英国人解救了奥尔良。后来还攻占了兰斯，在那里，王储查理加冕称为法国国王查理七世，贞德在他的旁边举起写有"上帝意志"的旗帜。贞德的功绩和荣誉到此达到了巅峰。

可惜接下来一年，贞德在一场和勃艮第人的小规模战斗中被俘了，她为了掩护部队撤退选了殿后……按当时的惯例俘虏拿出赎金就可以自由，但这次勃艮第人不想这样做，也可能是法王查理七世没有努力援救。贞德被勃艮第人卖给了英国人。这是蓄意的，之前英国佬在贞德他们解救奥尔良的时候就对贞德恨之入骨，称其为女巫，伙同撒旦使用妖法。现在机会来了，英国人决定狠狠地报复和羞辱法国人和查理七世。阴险的英国人开始使用法国宗教裁判所和法国人来谋害贞德，对贞德审判由法国主教科雄来主持。在英国人的资助下，宗教裁判所很快就组织起材料来对付贞德，审讯过程也不是很顺利，审判的纪录证明了不识字的农家女贞德有着卓越的才智。纪录中最著名的一段质问是："你是否觉得自己受到上帝的恩典？"而贞德回答："如果没有的话，希望上帝能赐与我；如果我已得到，希望上帝仍给予我。"贞德的回答让整个宗教裁判所的人目瞪口呆，因为这个问题是一个学术上的陷阱。当时教会的教条是没有人可以肯定他自己受到上帝的恩典，如果她做出肯定答复，那她就证明了自己是异端邪说。而如果她的答复是否定的，那她就承认了自己是有罪的。

他们无法继续质问她了，只好休庭。但是在英国人的利诱和威胁下，宗教裁判所迅速判决了贞德。贞德被控12项罪名，刚学写字的贞德被迫签下了一篇认罪书（罪行记录后来调查有很多冲突，可能是伪造的）。判决的刑讯是苦行的无期徒刑。英国人并未满足，贞德没有被移交去教会监狱，而被带去英国人的监狱。在英国人的监狱里贞德被偷走了裙子，还有目击者说一名英国贵族试图强奸她……为了保护自己，贞德重新穿上了男装，之前无期徒刑的协议里规定贞德不能再穿男装……于是宗教裁判所宣布贞德是不悔改的女巫。1431年5月30日，贞德在鲁昂被处以火刑。贞德临死前一直拿着小十字架祈祷，依惯例，她被烧了两次，骨灰被撒进了塞纳河。后来战争结束，贞德年迈的母亲在众多好心人的支持下上诉教皇。贞德案被重审，贞德被认定为烈女，后来又被封圣。

以上就是贞德的故事，混杂了战争和政治因素，宗教裁判所做了最坏的帮凶。贞德的短发和男装，在当时的教义里是允许的，女性在特殊场合为保持贞洁可以着男装，可见宗教裁判所讼棍们有多么的无耻。主审贞德的主教科雄被法国人称为猪猡，他的家人在贞德翻案后也宣布和他脱离干系。

接下来我们探讨贞德是将领吗，贞德的指挥权一直是个争议问题，学者们分成两派，极端的认为她只是单纯的鼓励士气的吉祥物。然而也有人认为她相当有智慧，甚至影响了法国陆军的走向。我们可以采取折中的看法，首先贞德能激励士气，这非常重要，对一个将领来说不可或缺。然后贞德是年纪轻轻的农家女，肯定不懂具体的战术，但她也有决定进攻路线的一点权力，虽然具体制定由专业将领来完成，但基本上已经可以得出贞德是出色的巾帼女杰了。

关于贞德的神启问题，教会和天主教徒当然认为是真的了，不信教的学者则认为她是遗传性精神病看到的幻觉……

贞德是美丽的圣女吗，应该是。虽然贞德没有画像传世，据说惟一流传的雕像在大革命中被摧毁了，我们今天能看到的贞德画像都是后人想像出来的。但可以通过流传下来的文字分析。贞德没有被当时泛滥的天花毁容，虽然是农家出生但家境富裕，从小基本不干农活，她本人也表示不爱干不屑干，只略懂纺织，也就是说容貌没有后天的破坏。最重要的是当时和她一起打仗的大贵族和兵痞们都当面赞美过她容貌美丽，身材不错……这应该不会是对女性的恭维，毕竟当时军队里可不止贞德一个女先知，对这些无权无势女先知们，这些将领历来快人快语，很不友好。反正军队需要激励士气的吉祥物，选一个好看也很有必要，这大概也是贞德能获得领导权的一部分原因了吧。至于贞德因为美貌是否在监狱里被强奸了吗，这里只能告诉大家，这是千古之谜，文字记录只有一次未遂，之后就不知道了……另外，贞德也是强奸受害者的保护神。

贞德在法国和欧洲声誉很高，很多艺术家都拿她的事迹做过题材，并且是正面人物。但是莎士比亚例外，在历史剧《查理六世》里，贞德生性淫荡，和魔鬼交媾，从不来月经，是个真正的巫婆……没办法，文豪莎翁也是英国人啊！



《哈利·波特》和它的小巫师、小巫婆在全世界的火爆可不是它当年那些被火焚的前辈们可以用巫术预言出来。图为《哈利波特》的剧照，唔，走光了，似乎有说法认为是无聊的日本人造假PS出来的。话说回来，记得前段时间饰演魔法少女赫敏成名的爱玛·沃特森在18岁生日宴会上竟被下流的狗仔队拍到裙底照……唔，不好意思，八卦了。





从13到18世纪整整5个世纪，教会都在焚烧巫女。中世纪以前，女人在日耳曼传统文化区里一直很受尊重，尤其是制药、行医、会读写的女人。当然，也不否认她们从事一些迷信活动。教会断断续续地迫害女巫，但在1484年发生质变了，宗教裁判所两位教士亨利希和耶科布，撰写了《女巫之锤》，详细列举了很多种识别女巫的方法，发起了声势浩大的"欧洲女巫大审判"。"我才不会同情他们，我会烧死他们，一个不留！"这是马丁·路德对"玩弄巫术者"的诅咒。不光天主教的宗教裁判所，新教路德宗也疯狂地迫害女巫。

外篇2 圣殿骑士团

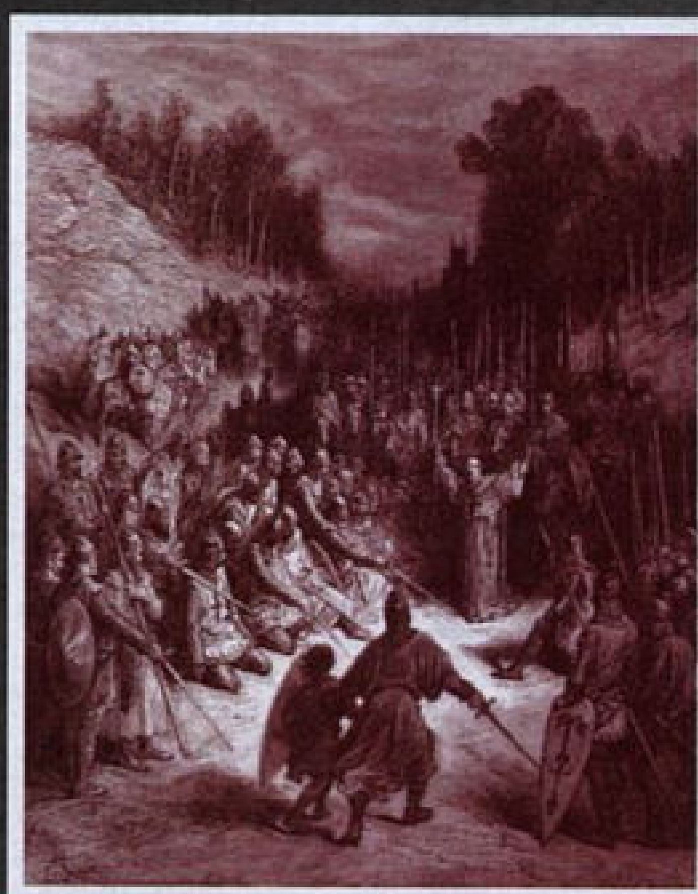
圣殿骑士团(Knights Templar)，正式名称是"基督和所罗门圣殿贫苦骑士团"，历史上著名的三大骑士团之一，笔者觉得是中文语境下名字最好听的一个骑士团。圣殿骑士团建于1118至1120年间，在1312年被教皇解散。在十字军东征过程中，圣殿骑士团功勋卓绝，几乎参加了第三次东征前的所有战役。圣殿骑士团不是普通的骑士团，是军事修士会，有浓郁的宗教气氛在里面，是真正意义上的圣骑士。它不是普通的军队，是教会的军队。有学者评价道："圣殿骑士是圣座的宠儿，因为圣座的政策是竭力使骑士变成只依赖罗马的军队，变成扩充教会势力和役使各种教会的驯服工具。因此它被广泛地授以各种特权作为奖赏；他们不缴食品税，什一税和任何赋税；他们的教堂和家庭享有避难权；他们本人同神职人员一样享有人身不可侵犯权；他们不负担任何封建义务，并宣誓只受罗马管辖；禁止主教把他们开除出教……"然而就是这样一个为教会而战的骑士团没被异教徒和野蛮人击败，却被教会当成异端毁灭了，就因为无耻和贪婪。

在圣殿骑士团建立后，很多虔诚的信徒为它捐款捐地，它本身也靠战争掠夺和奖赏逐渐积累财富，又靠着各种优惠特权建造船队进行贸易，还是欧洲银行业的鼻祖，到处放贷。到了13世纪积累起惊人的家资，拥有几千个城堡和塞浦路斯。以至于被形容为："它拥有的契约和账薄比宗教书籍多得多。"惊人的财富难免会吸引贪婪的目光窥视……在当时的法国，骑士团是国王最大的债主，被称为美男子的腓力四世决定动手了。他决心控告圣殿骑士犯了异端罪，靠宗教裁判所没收他们的财产归国库。而要使这种掠夺合法化，就必须得到教皇的同意，因为圣殿骑士直属教皇。当时的教皇克莱门特巫师是腓力亲手扶植的亲信，这就很顺利地让宗教裁判所运作起来了。

腓力派出自己的亲信大臣和宗教裁判所的审判官合伙张罗其控告骑士团的材料（这里提下，这个亲信大臣诺加雷是被宗教裁判所处决的一位卡塔尔纯洁派的孙子，很可能他为了报复而干得超狠）。很快，控书出来了，上面写着圣殿骑士团犯了五大罪行：一，指导者在新信徒加入骑士团时同他单独到祭坛旁或其他地方，强迫他三次抛弃救世主和唾弃十字架。二，新信徒脱光衣服，照一种说法，指导者三次吻他的屁股，肚脐和嘴，而照另一种说法，是吻他"所有八个孔"。三，暗示新信徒说，淫乱罪应得到赞美。四，圣殿骑士不分白天黑夜，作为纯洁的象征系在衬衫外面的带子之所以可贵，是因为它遮住了骑士团领导人崇拜的，以长胡子人头像为形式的偶像。五，骑士团神父在祈祷时不尊敬圣餐。

要使骑士团成员承认自己犯了异端罪可没写字这么简单，但也不难。于是腓力迅速组织人马逮捕了大部分在法国的骑士团成员，并投入宗教裁判所。包括大团长莫莱在内的骑士团成员统统被押进了宗教裁判所的拷问室。酷刑折磨开始了，这可以迫使骑士团成员认罪。刑罚之下，开始有大量骑士团成员被严刑拷打致死，光巴黎被捕的就有148人，其中死了36人。但宗教裁判所可不简单，他们编造出新的罪行来了：叛国，答应在举行新的十字军远征时把一切基督教徒出卖；巫术，他们焚化了自己的死于异端的同行，以炼制使新教徒变成基督教的敌人的药粉，当被圣殿骑士勾引的姑娘生小孩时，他们便把婴儿熬成脂肪，制成药膏，涂抹上述长胡子的偶像等等。但这些都不重要了，重刑之下，必有异端。宗教裁判所开始把骑士团成员押上火堆了，当大团长莫莱在监狱里被折磨了7年，承认自己是异端时，教皇和腓力很开心，于是他们在巴黎圣母院门口组织一次公开审判，并拉出承认自己是异端莫莱来证明剿除异端是公正合法的，但他们万万没想到："穿着小丑服的莫莱和他副手，突然从座位上站起来，大声宣布他们根本不承认自己是异端者，而认为自己的罪行是可耻地背叛了骑士团，为了保全头颅而招认了捏造的罪行。他们断定骑士团是纯洁的，神圣的，加在它身上的控告和他们以前的招供全是撒谎和诽谤。"

大团长莫莱和同伴最后的英雄举动给骑士团挽回了最后一点荣誉，之后宗教裁判所就匆忙架起火堆烧死了他们……再之后骑士团被解散，财产被法王和教会瓜分了。大团长死后的一个月法王腓力就在打猎中丧命，八个月后教皇克莱门特五世也暴毙，二人的命运纷纷被人嘲笑是骑士团勾魂，让他们下地狱接受审判了。而圣殿骑士团被秘密逮捕的1307年10月13日，也成了欧洲人忌讳的黑色星期五。



圣殿骑士团的覆灭，是宗教裁判所又一个伟大功绩，直到今天仍未翻案，只有部分教会学者前些年重新调查以后表示它们罪行并不那么严重。也就是说还是有罪……

方济各会修士伯纳德曾当着法国国王美男子腓力公开宣布说："在现存的制度下，宗教裁判所能控告圣彼得和圣保罗本人也是异端，而他们都无法为自己辩护。因为对他们将不提出任何具体的控告，也不告诉他们证人的名字及其口供。特别在今天把对他们有帮助的一切都指控为同情异端的条件下，圣徒如何能够为自己辩护呢？"作家陀思妥耶夫斯基在自己的小说《卡拉马佐夫兄弟》的宗教大法官一章则直接宣称，耶稣基督本人重临人间也会被抓进宗教裁判所……图为戈雅的《宗教裁判所》。



第2节 灾难

西班牙的宗教裁判所是欧洲最恐怖的。我们通常脑子想到的血腥暴行多是在它那里发生的。其他欧洲国家宗教裁判所的权力和教皇的权力成正比，教皇弱势宗教裁判所也就不那么嚣张了。但西班牙是政教合一的国家。宗教裁判所俨然成为它政府机能的一部分了。

西班牙宗教裁判所的建立和"异教徒"的战争有关系，之前信仰伊斯兰教阿拉伯人统治了西班牙800年之久，在15世纪天主教徒才经过连年的战争拿到统治权。西班牙还在美洲得到了最富庶的殖民地，一跃成为世界上最大的殖民帝国，也是海上霸主，南美洲无数金银矿的主人。这样一个新兴的大帝国，是与时代风气相左的，当时英法两大国为了强化王权是直接和教皇斗法，英国更是和罗马教廷脱离了干系。为了王权，也因为当时浓郁的反伊斯兰教情绪，西班牙建立了最大规模的宗教裁判所。

西班牙的首任总宗教裁判所审判官，是有史以来最厉害的审判官，外号"地狱之王"，他的名字叫托克马达。这个人残酷，狡猾又无情，在他统治西班牙宗教裁判所的18年间，有记录的被烧死者高达10200名，6860人因为逃跑和缺席被象征性火刑，97321人受到凌辱和开除公职，名誉职务。114400个家庭永远毁灭……有教会学者认为，托克马达烧死的人只有5000，但就算5000，托克马达也是无人能比的地狱之王。面对高压，四十多万犹太人和阿拉伯人选择离开这个国家，而跑不了的犹太人和阿拉伯人只能改宗，但这丝毫不能让宗教裁判所慈悲，很快宗教裁判所就有了新的对策：血统证明书。只有血统纯洁的天主教徒才能担任公职、上大学、加入僧团、得到军衔……这种政策只有后世的纳粹才能超越，为此天主教耶稣会的创始人罗耀拉也抗议了，但也只能把加入耶稣会（僧团）的条件放宽到血统第五代……

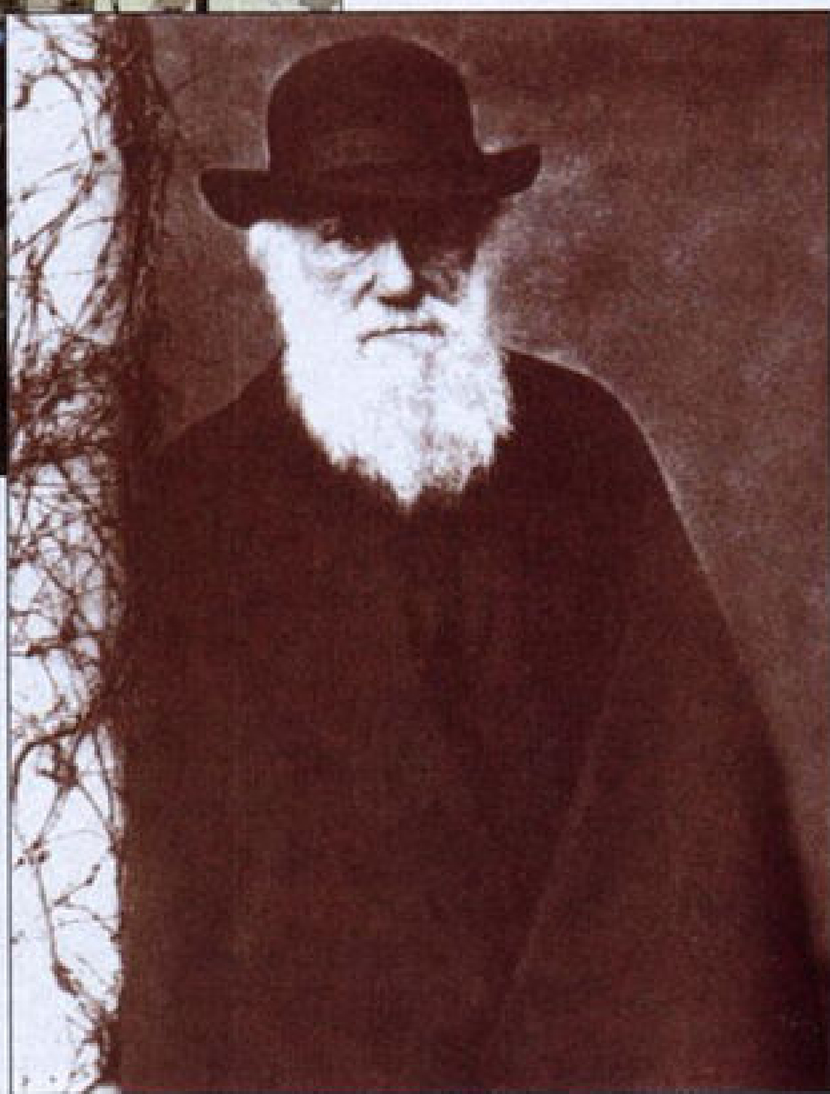
"在恐惧得麻木不仁的西班牙，君临着费迪南德和伊莎贝拉，而大宗教裁判员用铁腕钳制国家，他像地狱之王一样残酷。大宗教审判官——托克马达。"这是人们送给他的诗。为此，只有西班牙国王有天主教国王的光荣封号。为此，在西班牙，人们复活节前夕特别胆颤，这是告密的风暴袭来之时，因为只有出卖异端者和异端嫌疑者才容许参加圣餐礼！

让人觉得讽刺的是，西班牙在阿拉伯人之前的统治者是信奉阿里乌斯派的西哥特人，对内大肆迫害天主教徒。西班牙本地的天主教徒恨西哥特人入骨，休达的伯爵朱利安女儿被国王罗德里戈强奸，所以引阿拉伯人入侵。阿拉伯人到西班牙后，采取宗教宽容政策，所以受到西班牙本地人的支持，只用了半年就打下几乎西班牙全境。在阿拉伯人统治下，西班牙是欧洲的文化和学术中心，有欧洲最大的大学和最大的图书馆。文化和科学上是向欧洲输出的，最早的希腊哲学作品和一些物理学化学的科学书籍都是从阿拉伯－西班牙传往意大利的。天主教徒统治后开始拿宗教裁判所搞迫害，甚至歹毒地规定只有奴隶才能信仰伊斯兰教……大量的学者、商人、有手艺的工匠，相当多有技术有能力的人因为宗教的原因被驱逐，结果当时全西班牙最有经验和技术的水手大部分被赶到了北非做了海盗，有财产和商业头脑的犹太人逃到土耳其以至于土耳其苏丹说："我无法称西班牙国王为聪明的，因为他把这么多有本事的人驱逐到我这里，而使自己贫穷落后。"然而在上帝的恩赐下西班牙人有南美洲殖民地（讽刺的是哥伦布也有犹太血统），暴富过一段时间，不过由于宗教迫害导致文化上的落后使得西班牙的霸权只能维持一时，西班牙崛起不到100年就迅速衰落，以至于日心说都已经出现了50多年并开始广泛传播，而西班牙人却一无知。

如果西班牙只是自宫也还好了，但它的疯狂可以辐射到美洲去。西班牙在南美的殖民地马上就跟着有了宗教裁判所。通常欧洲殖民者眼里只有贪婪，对于玛雅和其他印第安文化并无多大兴趣，除非涉及到金子。但随着征服的加剧，基督教的传教士也跟随殖民者踏上了美洲的土地。狄亚哥·德·兰达是西班牙国王任命的新征服的尤卡坦半岛主教，作为一个虔诚天主教徒，他把宗教狂热也一并带入了尤卡坦半岛。在天主教看来，玛雅人的传统信仰和风俗无疑是异教，所以纯文化性的毁灭就轰轰烈烈开始了。



鲜花广场的正中央是布鲁诺铜像，上面铭刻着"献给乔尔丹诺·布鲁诺——他所预见到的时代的人们"。当年布鲁诺就是在这个广场被烧死的。现在它的雕像由很多花店和咖啡馆所环绕，是罗马的休闲街区之一。



牛顿之后，爱因斯坦之前，人类最引以为傲的科学家达尔文。他的著作和理论不光奠基了现代生物学，揭示了生命的奥秘。还彻底摧毁了教会宣扬的神创论。在达尔文的时代，教会已经没能力利用宗教裁判所烧死达尔文了。只有一些不良教徒耍小手段，背地造谣说达尔文晚年反悔信了基督教，还认为自己的著作和理论是错误的……虽然达尔文夫人是个虔诚的教徒，但达尔文本人是个无神论者，对基督教深恶痛绝，没事还喜欢欢骂。这张图片是他晚年准备出门散步的时候拍的，拍得很有风度和神秘感，笔者觉得像《指环王》里的甘道夫或者其他什么大巫师。



伽利略被审判的油画。说来伽利略案的文献公布非常离奇和惊险，足够写一部《伽利略密码》。宗教裁判所的文献是不会轻易公布的，有可能还要销毁和篡改，特别是伽利略案这么大的历史事件。1810年在拿破仑的压力下，伽利略案的文献被送往巴黎，没多久拿破仑失败，路易18复辟，教廷要求法王返还卷宗，但拿破仑短暂复辟导致路易逃跑，教皇的代表也死了。当时跟随拿破仑命令运往巴黎宗教裁判所案卷文献很多都由于革命的混乱被人卖去面包店当包装纸了，好在伽利略案不在其中，伽利略的卷宗在拿破仑再次倒台后终于还给了罗马教廷。

外篇3 学者们

教会对学者，特别是科学家的恶毒在布鲁诺和伽利略案上可以看出来，当然，这又是由宗教裁判所干下的伟绩。

布鲁诺出生于意大利，从小父母双亡，可贫困好学的他在15岁就当上了多明我会教士，28岁的时候由于支持哥白尼的《天体运行论》和同情异端被宗教裁判所追捕，他只好逃离意大利。开始在欧洲各国旅居，这时他靠教授记忆术谋生（相传他记忆力惊人，可以倒背《圣经》），小有名气。但在十年后，他被一个书商诱骗回意大利，结果被宗教裁判所拘捕，审判过后当众烧死。今天的研究看来布鲁诺不算严格意义上的科学家，算是哲学家、自然哲学家，但他还是非常厉害，他非常大胆地提出，在别的行星上也有生物，甚至有像人一样的智慧，会思索，按理性生活的动物，宇宙也有无数个。很前沿很科幻的多重宇宙论……

伽利略是人类历史上最伟大的科学家之一，多个领域有所成就，被誉为"近代科学之父"。伽利略生于没落贵族家庭，从小接受良好教育。年仅25岁就被聘为大学教授做了举世闻名的比萨斜塔铁球实验。但又因为这个实验触怒教廷失去了这份工作。他后来去了威尼斯，在这里他开始大展拳脚，红发矮胖、性格孩子气的他头脑灵活，与一般的天才科学家不同，他积极地把科学和商业融合在一起，他能造望远镜观察星空，也能叫卖给商人们去观察贸易船只。威尼斯的商人们很喜欢他这种精明的实用主义。为此他混得很好，人缘也不错，名气也越来越大。但和罗马教廷的正面冲突还是发生了，原因就是哥白尼的《天体运行论》（这本书扉页上写着献给教皇保罗三世，当时流行的做法，学者都有资助者和保护人，这里我们也可以看出基督教并不反科学，很多科学家都是教会出生，教会大人物们也不是铁板一块），伽利略用

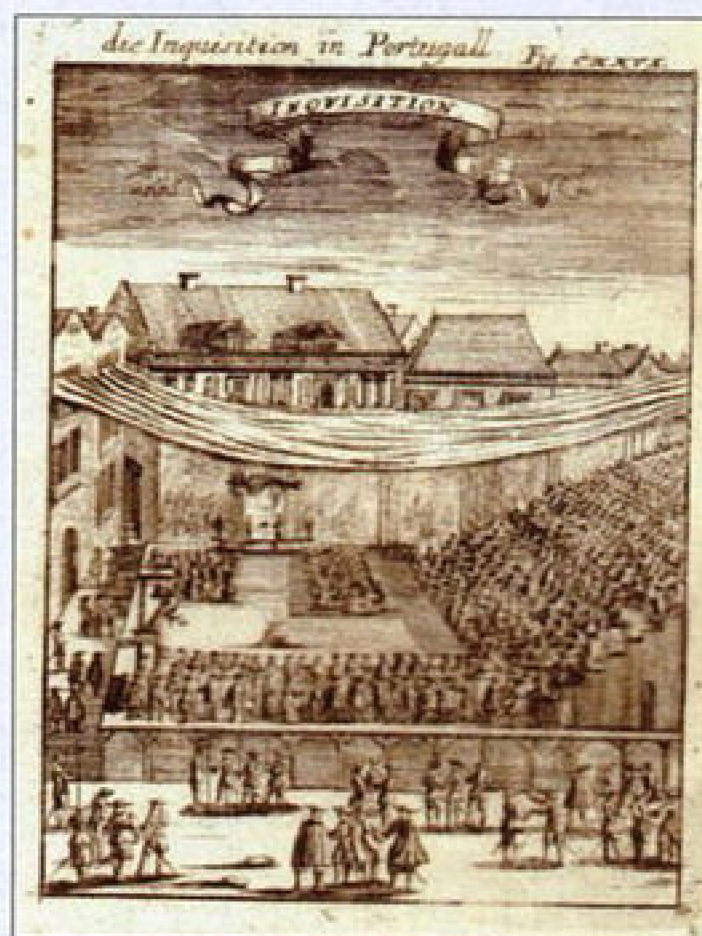
在兰达的主持下，西班牙人烧毁了成千上万的玛雅古籍抄本、美术品、故事画册和书写在豹皮、鹿皮上的象形文字书卷，还砸碎了无数神像和祭坛。他残忍地记录道：“我们搜查到大批书籍……里面尽是妖魔鬼怪散布的迷信和谬误，我们把它们全部付之一炬。这使得玛雅人非常哀伤，给他们带来了巨大的痛苦。”此外兰达还主持了对玛雅异教徒残酷的镇压和迫害，记载上有的，大约有5000名印第安人受到了他下令的严厉惩罚，其中受折磨而死的有近200人。可历史总是充满了恶作剧式的辩证关系。兰达恶毒地摧毁了大量玛雅文化，但另一方面，受过良好教育的他写下一本非常重要的著作《尤卡坦半岛记事》，这本书记载了大量关于玛雅人的生活习俗、文字、文化、建筑等资料，是今天研究玛雅文明非常重要的一本参考资料。

前两章我们讲的宗教裁判所事例已经够恐怖了，在西班牙更是登峰造极的。看两个事例就明白。有人和朋友说到贞洁的处女玛利亚时，微笑了一下，几天后就被抓起来说是亵渎了圣母。还有人因为打牌的时候说了一句：“哪怕上帝帮您，您也赢不了这局了。”就被抓去宗教裁判所。

西班牙的火刑也是独树一帜的，他们把火刑当作真正的庆典来办了。每到新王即位、结婚、王子出生等国家级庆典或某位大贵族的婚礼纪念，就必须组织火刑，为了给庆典增加光彩，给予大人物应有的尊敬。

另外要说下，欧洲人对犹太人的迫害是源远流长并根深蒂固的，原因也许有害死耶稣，被妒忌是神的子民，顽固不改教等等，而且伊斯兰教和基督教等一神教教义里抨击“钱生钱”的金融行当，他们自己不干，那只能由犹太人来干这般卑贱的活，于是放贷又成为犹太人贪婪的罪名。在纳粹的集中营之前，欧洲的大国几乎都迫害过犹太人，宗教裁判所是仅次于纳粹集中营的恶毒帮凶。在欧洲边睡的葡萄牙本来没有宗教裁判所（只有审判官），但为了没收犹太人的家产，无耻地和教会合作修建宗教裁判所。让人可悲又无奈的是，这些因为宗教裁判所迫害而从西班牙逃到葡萄牙的犹太人，只能采取不道德的手段来拯救自己，那就是向教会的权势人物行贿。但教会的胃口更大，犹太人小小的贿赂只能拖延一点时间，只不过是教皇和葡萄牙国王双方对没收财产的分配比例讨价还价的筹码。





▲ 前年的西班牙大片《佣兵传奇》，男二号右边的男人知道西班牙宗教裁判所来抓他以后，觉得太恐怖，自己忍受不了折磨，自杀了……这是个很奇怪的大片，场景设计和服装很优美，但打斗场面非常乏味。

◀ 约翰·洛克曾讨论过一神论下二元论的邪恶问题，他觉得这是个两难问题。如果上帝是绝对爱人的，它肯定期望没有邪恶。如果他是万能的，它就一定能消灭邪恶。但是邪恶实际存在着，因此上帝不可能同时既万能又爱人。13世纪的意大利宗教裁判所审判官莫尼塔在他的著作中借异端之口表达过：“把贫穷而圣洁之徒的房子烧毁的大火怎么可能是善良的？”这个也许虔诚的人会用忍受来解答，而法国作家表示绝不忍受，加缪在《鼠疫》中对瘟疫深恶痛绝，哪怕它是上帝之爱的造物，因为无辜的儿童受苦了。

自己造的望远镜（不是他发明的，但当时就属他造得最好）实际观察，结合了哥白尼的理论，日心说开始被严肃的科学构建起来了，为此他写了《星空行使》。然而这就招致他得罪罗马教廷的反动势力了……真的是反动势力，因为教会当时分成两派，分别支持日心和地心。由于支持地心说的反动势力更强势，伽利略遭殃了。曾经主持烧死布鲁诺凶手之一，红衣主教贝拉明开始积极策划审判伽利略。由于诱骗，伽利略被捕了，也不管当时的教皇是他曾经的好友……审判有两次，第一次与1616年2月，宗教裁判所宣布，不许伽利略再宣传哥白尼的学说，无论是讲课或写作，都不得再把哥白尼学说说成是真理。“不准写作”这里要提下，这次审判的文献很大可能被教会篡改了，为了损害我们伟大科学家的名誉。就像它们当年厚着脸皮伪造《康斯坦丁的捐赠》，为此美国科学家布伦诺斯基受英国BBC电视台所托专门研究过。警告没有让伽利略放弃科学研究，他写就了《两大体系的对话》，这本书里他表面上遵守日心说，但极其恶毒地讽刺地心说和教会。教廷暴怒了，意大利的宗教裁判所（现在改组叫神圣法庭了）再次传唤已经70岁的伽利略接受审判，这次神圣法庭懒得和伽利略玩文字游戏和废话了，直接威胁要用刑，老迈的科学家屈服了。教廷胜利了，它们很顺利地逼迫伽利略写下悔过辞，然后这份悔过辞分发到各个国家，为了侮辱伽利略和显示自己的权势。两年后伽利略过世，临死前都是教会的囚徒。他死后12年，他的学生告诉我们他的老师在神圣法庭朗读悔过辞后说了：“但是它仍在转动啊！”

1983年，罗马教廷正式承认350年前宗教裁判所对伽利略的审判是错误的。

1992年，教皇保罗二世恢复伽利略的名誉。

这里得补充一下，过去的那种学术迫害绝不只见于罗马教廷，新教加尔文宗因为三位一体的学术争端把人类第一个发现肺部血液循环的科学家赛尔斯特用文火慢慢烤死了。

飞天意粉教

目前全世界最出名的新兴“宗教”——飞天意粉教（Flying Spaghetti Monster，FSM）由美国俄勒冈州大学25岁毕业生亨德森所创。它不是邪教，是恶搞教。FSM教主张万物是由一头“飞天意粉怪”所创造。亨德森声称“飞天意粉怪”今年初在梦中向他显灵，自此更不时和他沟通。亨德森亲自绘画“飞天意粉怪”的形象，张贴在“飞天意粉怪教会”的网站上。网站现在的每日点击人次达200万，信徒也有1000万，成为全球增长最快的“教会”。

亨德森创教的动机很单纯——他想以此古怪“宗教”讽刺美国基督教团体以“智慧设计论”与进化论同时作为科学进行学生课程的方式。所谓“智慧设计论”是美国一些反科学的基督教徒制造出来的，他们不敢明目张胆的反对进化论，只好把上帝造人的神创论改头换面新瓶装旧酒拿出来忽悠，他们申称：“生命构成复杂，进化论解释不了，明显是被智慧设计出来的。”然后就开始拿术语拼装起来蒙人了。就因为此，亨德森和他的FSM反响很大，很多好事者加入他的“教会”，开始大力讽刺，除了用PS篡改恶搞基督教的油画，他们还悬赏100万美元，给能否定“飞天意粉怪”存在的人……当然，在去年，科学还是赢了，在美国热爱科学的群众和一帮科学家的呼吁下，终于把“智慧设计论”给剔除出了课本。

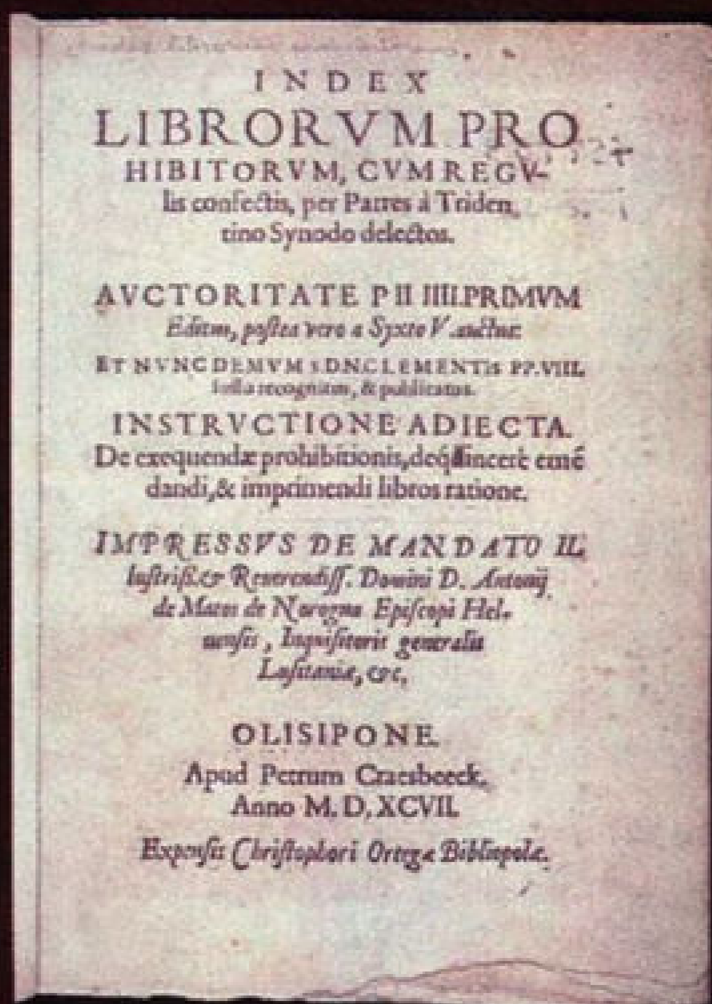

■飞天意粉教徒的恶搞之一，被篡改的《创造亚当》。


■FSM教徒的COSPLAY。


■飞天意粉教徒的恶搞之二，也是被恶搞了无数次的《最后的晚餐》。


■由一盘很普通的意大利面创作而成的飞天意粉怪。

外篇 4 禁书目录



INDEX
LIBRORVM PRO
HIBITORVM, CVM REGV-
lis confectis, per Patres à Triden
tino Synodo delectos.

AVCTORITATE PII IIII.PRIMVM
Editum, postea vero a Syxto V auctum
ET NVNC DEMVM S.D.N. CLEMENTIS PP. VIII.
iussu recognitum, & publicatum.

INSTRVCTIONE ADIECTA.
De exequendæ prohibitionis, deq; sincerè emé
dandi, & imprimendi libros ratione.

IMPRESSVS DE MANDATO IL
lustriss. & Reverendiss. Domini D. Antonij
de Matos de Noronha Episcopi Hel-
uensis, Inquisitoris generalis
Lusitaniæ, &c.

OLISIPONE.
Apud Petrum Craesbeeck.
Anno M. D. XCVII.
Expensis Christophori Ortegæ Bibliopolæ.

▲这是真正的禁书目录封面。《禁书目录》被誉为世界上惟一一本该禁的书。

《禁书目录》是特属于罗马教廷的专利，通常被学者归于宗教裁判所携下，约诞生于16世纪，目的是为了对抗新教徒、异端和印刷术，各个地区和国家有一定差别。但禁书的品味非常好，好到和它的愚昧成反比。我们来看下吧，被它们禁过的作者中名人还真不少，巴尔扎克、布鲁诺、伏尔泰、赫尔巴赫、卢梭、笛卡尔、狄德罗、左拉、拉封丹、斯宾诺莎、乔治桑、休谟、培根、边沁、海涅、爱尔维修、拉伯雷、伽利略、哥白尼、雨果、孔多塞、霍布斯、波尔、克罗切、笛福、康德、孟德斯鸠、帕斯卡尔、司汤达、吉本、福楼拜、夏尔丹、萨特、莫拉维亚……对了，马克思的著作它们可没少上去过，因为虔诚的教徒要脑内屏蔽一切无神论者的著作！除了直接禁止，删减篡改就更多了，在宗教裁判所审查制度极严的西班牙，《唐吉柯德》这般正派的书籍都被昏头昏脑地删过一段话。

不过随着宗教改革与时间推移，罗马教廷权力减少的时候。禁书目录的处境发生了极其荒唐的转变，它变成了出版商眼中最有潜力的畅销书目录。荷兰商人就专门有耳目驻扎在梵蒂冈和西班牙，专门负责搜刮被禁和被删的书目，然后交由特使快马加鞭到印刷厂，以牟取尽可能多的利润。二战以后禁书目录更是顺理成章地变为超级广告目录。罗马教廷只好于1966年说明不再颁布新的禁书目录。不过，当年声称不再颁布新目录的信里部的官僚依然强调凡是阅读禁书目录中的书籍都会让人心灵受害。

当然，禁书的宗教组织并不只是天主教，日内瓦的新教徒也干得不比他们差。甚至在英国，第一个翻译《圣经》的男人被活活烧死了。这很离奇，因为当时的英国不许普通人未经许可读圣经，更别说翻译了，天主教会也是同样的态度，并禁止过"非法翻译"的《圣经》。

佛洛依德在面对纳粹烧他著作的时候就感叹过："人类进步了，如果在中世纪，我整个人都会被烧掉。"到今天就进步得更多了，现在是很少有书籍因为宗教原因被禁了，而且互联网更视一切禁书条例为无物，禁书的名头反而更能挑动人的眼球。

虽然教会对文学作品有着比较反动的立场，但要承认，应该说必须承认。天主教的宗教艺术品水准极高，主要体现在美术品上。从中世纪最后的文艺复兴开始，欧洲的艺术就开始复苏，当时教会的教皇和主教也有非常高的人文、美学修养，在他们的支持和赞助下，大批艺术家开始崭露头角，创造出很多传世作品。米开朗基罗和拉斐尔就是其中代表。有人曾说："教会是人类有史以来最棒的美术品赞助人。"



◀▲本来这次不准备说这个，因为话题实在太多，篇幅又不够，但今年有两部作品用禁书做卖点，都是轻小说改编的动画，一部是《魔法禁书目录》，另一部是《图书馆战争》。前者大概是说教会为了对抗超自然魔法，将收集到的魔法知识记录到一个小孩的脑中，这就是叫目录，这个小孩就是萌系女主角。作品比较乱来，里面的宗教势力有英国清教和罗马教廷……后者则是科幻小说，作品描述了一个保卫禁书和禁止禁书引发的真枪实弹的对干，但又非常合法的故事，是非常不严肃的轻喜剧。



◀拉斐尔的《西斯廷圣母》，正中央的是圣母和圣子，左方衣着华丽的老头是教皇西斯克特。当时流行的做法是油画的赞助人会作为配角和圣人一起出现。在欧洲，说一位女性"像拉斐尔的圣母一样"，那是对女人美貌的最高评价。不过，现实中圣母的模特是拉斐尔的情人。



◀贝尼尼设计的鸽子窗，这个设计匠心独具：鸽子在基督教里象征圣灵，光线从鸽子背后透进教堂，照耀在圣坛上，仿佛教堂沐浴在天堂之光里一样。



▲《哀悼基督》是米开朗基罗惟一签名的作品，因为他擅长表现男性，很多人不相信他能表现出女性的美，更何况圣母玛利亚了……米开朗基罗的作品有很多裸体，这也导致他被教廷的保守势力攻击，迂腐的人抨击说他的作品是连"妓院都要脸红的东西"，还有人向宗教裁判所揭发他……后来支持他的教皇老死了，新上任的教皇就叫人把他绘画的裸体画穿上了内裤。

外篇5 天草四郎

天草四郎时贞是德川时期的日本著名天主教人士。天草四郎，某些记载中也写作大矢野四郎或者江部四郎，据考证他自小聪颖过人，有神童之称，且外表俊秀。算命看相的说他面向尊贵，本应掌握天下，但可惜生错时代了云云。四郎时贞从小就居住在长崎港，虔诚地信奉天主教，天草四郎在民众中宣传“天地本同根，万物是一体，其间并无尊卑之别”的教义。天草同时也向旅居日本的荷兰人学习欧洲医术，当时日本人管西欧的先进文学叫兰学，学成的天草所谓神通广大，被吹捧成能“活死人，肉白骨”，教徒们尊奉他为“天人”、“天使”。后来他于宽永十四年（1637年）率领两万多名教徒起义，占领岛原半岛南部的原城，于城上竖立起十字架，挂上画有十字架和圣像的旗帜。于宽永十五年（1638年）2月28日，被幕府军队镇压。据说年仅16岁的天草四郎被捕，被残忍的处罚跳“蓑衣舞”而烧死。经过天草起义的刺激，德川幕府加剧了对基督教的迫害，当时幕府为了搜捕基督徒开始采用践踏十字架做法，让被怀疑的人去踩基督教的十字架或耶稣的像，不踩的人要被处死或驱逐。有时候外国人都不能幸免，这个在斯威夫特的《格列佛游记》和伏尔泰《老实人》上都有欧洲人对这事不快活的记载。甚至咱们中国人都拿出来说了，清末黄遵宪就曾说：“自天主教徒作乱于天草，罹于锋镝者，约三十万人。于是德川氏益严教禁，铸十字架耶稣像于铁板，令士民践蹂，以验其信否。”现在日语有个词叫“踏绘”，就是从这个典故来的，不过已经变成类似“试金石”的意思了。

天草四郎的事比较出名，以它为原型改编的作品很多，格斗游戏《侍魂》就很出名，SNK给天草四郎设定有个“喜欢的类型：霸王丸！？”，这个设定对严禁同性恋的天主教徒真的很恶毒。

《魔界转生》是写“《忍法帖》系列”闻名的日本作家山田风太郎创作的。以岛原之乱为依据，将背景设定在岛原之乱的十几年后，叙述当年的天草四郎与追随者阿品在城陷后愤怒于神的沉默，死后堕入魔界，借由转生回到人间作乱的魔幻故事，而剑豪柳生十兵卫将会阻止自魔界中转生的天草四郎与群魔。依《魔界转生》拍了两部电影，一部较久之前的是1981年由深作欣二导演的，真田广之、泽田研二主演。另一部是2003年由平山秀幸导演，洼冢洋介、佐藤浩市主演的，天草四郎由洼冢洋介饰演。天草四郎的形象在两部影片里都是不男不女的妖人，和《侍魂》的情况相同。

现代的日本人很喜欢乱搞，像《新世纪福音战士》也有很浓郁的基督教背景设定，但也是把犹太教东西揉在一起进行创作的，这对虔诚的教徒是很不礼貌的一件事。

好吧，其实现在日本人对于宗教的态度和他们的小电影一样神奇，据调查日本全部宗教信徒加起来比他们总人口还多得多！为什么？因为大部分日本人会同时信仰两种宗教，甚至两种以上的宗教。他们中信神道的有一亿多点，信佛教信的有一亿不到，然后基督教和其他教瓜分几千万，统计下来比一亿三千万的总人口还多了一亿……另外历来日本新兴宗教层出不穷，是全世界第二大邪教国家，第一则是“美帝”。



□《侍魂》中的天草四郎，其肉体其实是服部半藏的儿子。



▲天草的雕像，不太帅的样子。



▶这是老版电影的图，新版太丑了咱们就不浪费版面。

第四章 黑暗覆灭

第1节 衰落

就像宗教裁判所的建立没有一个确切的时间，它的灭亡同样如此。但可以看出，它和教会的权力成正比。教会的权力越小时，宗教裁判所能量也越小。中世纪后期欧洲王权开始加强，教权开始滑坡。到了16世纪宗教改革，罗马教廷有了正面的竞争对手——新教。宗教裁判所的日子就开始难过了，不少国家直接取缔了它。为此罗马教廷改组了意大利的宗教裁判所称为：神圣法庭（或称圣职部）。但没用，就像黑暗覆盖大地，黑暗也会被光明驱逐。代表光明的启蒙时代在欧洲降临，首先法国学者伏尔泰开始攻击宗教裁判所，称教皇为两足禽兽，并联合学者、国王、贵族给被宗教裁判所迫害的人翻案。大量学者开始著书攻击教会。

启蒙哲学家托马斯·潘恩的《理性时代》写道：“任何人都不应该依靠宗教为生，这样做不诚实……一切国家的教会机关，不论是犹太教的、基督教的或是土耳其教会的，在我看来，无非是人所创造出来的，建立的目的是在于恐吓和奴役人类，并且借此来垄断权力和利益……对那些称为基督徒的人来说，他们并没有证据证明他们的信仰是真实的……也没有证据证明基督教圣经是上帝的话的可信度超过伊斯兰教古兰经是上帝的话，至于称为《圣经》的书，说成是上帝的话，是一个亵渎。”如此赤裸裸的反基督教言论让潘恩本人在世时混得不好，虽然他年轻时很有名，是美利坚合众国的命名者，但他本人没有被宗教裁判所迫害，在印刷术的帮助下他的著作都有三十万册以上的销量，按当时的识字人口比例转换到今天，那怎么也是几千万的销量。

到了法国大革命时期就让宗教裁判所遭到了强烈的打击，还让教会失去了很多财产和信徒。就算拿破仑复辟了，军队也是每到一地就解散当地宗教裁判所，他甚至还解散了教会的神圣罗马帝国……新大陆建立的美国宪法更鲜明地让政府和宗教脱离干系，并且永远不能发生关系。到1835年，西班牙最后的宗教裁判所咽气了。只有教皇的神圣法庭还在，但这时它已经不能再烧人了，也不能判决别人是异端。只能偶尔编写《禁书目录》证明它自己还存在。面对江河日下的情况，1864年庇护九世发表了《现代错误学说汇编》试图做最后抵抗，他诅咒政教分离，宣称要把一切同情泛神论、自然主义、自由主义、新教、理性主义的人开除出教，并说信仰自由是发狂，言论自由是发臭的谬误……但没用，这些话语不能再撼动人的肉体和灵魂了，只能撼动空气。到了1965年，神圣法庭改组成信理部，这时连《禁书目录》也不能写了，只能谴责违背信仰的东西……到今天，宗教裁判所开创历史或美学，已经纯粹变成历史学家、奇幻爱好者、ACG创作者的玩物了。



◀就笔者看来，基督教虽然有宗教裁判所这么恐怖的东西，但比起印度教来还远未够班……图片是近日去恒河旅游的游客拍摄的，正上方左侧的印度在用恒河水洗漱，右下角是一具死尸！（因为口味实在太重，只能挑看不太清的图），活人完全不介意和腐烂的尸体共用恒河水……对信教的印度人来说死于恒河是件美好的事，每年都有几十万人葬于恒河，通常都是火化后骨灰撒进恒河，少部分有其他原因者例如自杀者则是全尸扔进去河，任由乌鸦鱼类啄食。恒河不光污染严重，也是地球上水中微生物最多的河流，甚至最近还出现了一种常吃水葬人尸的变异鲶鱼，已经开始猎食游泳者了。



田中芳树的《银河英雄传说》里面的第四大势力地球教，是一个类似罗马教廷的宗教组织，喜欢背地里耍阴谋，全书的灵魂人物被它狂热的信徒暗杀而死。狂热信徒的暗杀和恐怖活动，可能这个传统比公开迫害异端还要长久。拉登的9·11自不必说，早在两千年前，信仰犹太教的犹太人就干过，奋锐党（Zealots，打星际的朋友想必深知这个词的涵义）是古犹太教教派，又称匕首党。他们就藉着匕首暗杀敌人而出名。到了中世纪，还有伊斯兰教的阿萨辛（Hashshashin）也是行暗杀的组织。



今天欧美这些玩儿摇滚、金属、朋克、视觉的“异端”，在宗教裁判所绝对会被烧得灰都不剩……也许是物极必反，今天很多新冒头的新兴宗教，赤裸裸地和基督教唱起反调，打的就是崇拜恶魔撒旦的旗号。



表现罗马帝国时期基督徒被迫害的油画，罗马帝国有些时期搞过迫害，但总体上来讲是行宗教宽容政策的。

第2节 为什么？

宗教不宽容由来已久，非宗教裁判所独创，哪怕它做得多么好。其实天主教教会内部也有反对宗教迫害的声音。例如1162年亚历山大教皇还拒绝审判几名卡塔尔派分子，因为“宽恕罪人要比滥杀无辜好”，说把异端者处死是不可弥补的罪行。教会法学家格兰西几次义正辞严地捍卫罪犯的子女，反对异端分子所施洗的青年和买卖神职者的儿子不可领受圣秩，也不认为异端罪作为简单的思想罪应该招致对异端分子施以死刑等等，这样的例子还有很多。

基督徒在罗马帝国时期也遭到过几位皇帝的迫害……等他们合法有权以后却关闭了柏拉图学院，打死了人类第一位女天文学家……以至于后来开设宗教裁判所。为什么？抛开教义不谈，我想原因很简单：权力。为了权力，迫害同类在人类历史上不鲜见，这是常态，裹上宗教外衣堂而皇之的凛凛大义只能给后世徒增笑柄。而且一个社会总有正统和自以为正统的人，也有标榜非主流和小众为傲的人，我国有人可以指责动漫游戏毒害青少年，动漫游戏爱好者也可以抨击对方老古板，就如同历史上天主教徒互相称对方是异端。不过到了二十、二十一世纪宗教自由和泛娱乐化的泛滥，大步走向美学上的标新立异，异端开始被跨时代地继承了，比如异端音乐（heresy music）、邪典电影（cult movie）等等。

不管怎么样，我们应该庆幸自己生在一个信仰自由的年代。就算是相对的自由，也很不错了。这不，前段时间美国参议员一纸诉状将上帝告上法庭，他指控上帝给人类带来诸多灾难而且毫无悔意。当地方法院作出判决，驳回了他的诉讼请求，理由是上帝没有法定地址。

结语

这次文章的信息量很大，是比较传统的文化背景介绍文。不喜此类文章的朋友也许会看得比较痛苦，甚至感觉乏味。不过，首先我得保证信息的真实可靠，用词和行文不能像小说那样随意。（好吧好吧，偶承认偶的文笔屎……）本刊虽然是游戏文化类杂志，但ACG作为文化绝不是孤立存在于世界，它和其他文化互有影响和联系，才能诞生和发展。ACG里有各色文化作为背景，宗教裁判所属于其中特别重要的文化内容之一，因为ACG里奇幻比例极高，这就涉及到授人鱼不如授人渔的问题了。我们一个游戏作品、一个动漫作品这样具体地拿出来分析岂不累人，何况篇幅也有限，不如干脆告诉各位其原型是什么，是怎么样的，倒也一劳永逸。注意，（就算是为自己开脱也好）我这可不是偷懒！要知道，从四十多本书里找出合适的材料绝对是一件折磨人的事情啊……谢谢大家的耐心，我们下次再见了。

参考资料、书目、文献列表

维基百科
百度百科
《宗教裁判所——异端之锤》……【英】爱德华·伯曼著
《西方文化与宗教裁判所》……董进泉
《全球通史（第七版）》……【美】斯塔夫里阿诺斯著
《启蒙运动百科全书》……【美】艾伦·威尔逊 彼得·赖尔著
《金枝》……【英】J·G·弗雷泽著
《牛顿传 最后的炼金术师》……【英】迈克尔·怀特著
《魔法的历史——从亚瑟王到哈利波特，用艺术追踪魔法师的踪影》【美】多米尼克·亚历山大著
《刑法的历史》……【英】凯伦·法林顿著
《圣殿下的私语——阿拉伯尔与爱洛依丝书信集》……【法】蒙克立夫编著
《名人传——米开朗基罗 》……【法】罗曼罗兰著
《宗教改革——路德、加尔文和新教徒》……【法】Olivier Christin 著
《魔法的故事》……【英】德里克·帕克著
《恐怖——起源、发展和演变》……【美】保罗·纽曼著
《当代世界邪教与反邪教》……郭安主编
《欧洲史》……【法】德尼兹·加亚尔 贝尔纳代特·德尚著
《征服世界是可能的吗》……【日】冈田斗司夫著
《魔鬼出没的世界——科学，照亮黑暗的蜡烛》……【美】卡尔·撒根著
《科学的灵魂——500年科学与信仰，哲学的互动史》……【美】兰西·佩尔斯 查理士·撒士顿著
《中世纪知识分子》……【法】雅克·勒戈夫著
《巫师——人世间的魔鬼》……陆启宏
《魔鬼辞典》……【美】安波罗斯·比尔斯著
《袖珍神学》……【法】保罗·霍尔巴赫著
《科学进化史》（修订版）……【美】雅·布伦诺斯基
《透视现代迷信》……中国科协促进自然科学与社会科学联盟专门委员会编
《魔鬼的历史》……【法】罗贝尔·穆尚布莱著
《基督不到的地方》……【意】卡尔洛·莱维著
《基督教神圣谱——西方冠“圣”人名多语同义词典》……啸声编
《人的解放（宽容）》……【美】亨德利克·房龙著
《夏娃的种子——重读两性对抗的历史》……【美】罗伯特·麦克艾文著
《亨利六世》……【英】威廉·莎士比亚著
《贞德传》……【法】阿纳托尔·法郎士著
《禁书100——世界文学作品查禁史》……【美】尼古拉斯·卡罗利德斯 玛格丽特·鲍尔德 多恩·索瓦肯·瓦赫斯伯格著
《西方文明的另类历史——被我们忽略的真实故事》……【美】理查德·扎克斯著
《蒙塔尤》……【法】勒华拉杜里著
《世界文学名著速读手册》……季羡林 方州编
《鼠疫》……【法】阿尔贝·加缪著
《卡拉马佐夫兄弟》……【俄】陀思妥耶夫斯基著
《加尔文传》……【美】茜尔·凡赫尔斯玛著
《异端的权利》……【奥】斯蒂芬·茨威格著
《启蒙运动的生意——百科全书出版史1775～1800》……【美】罗伯特·达恩顿著
《中国的基督教》……周燮藩
《美国史话》……孙云畴编
《美国史实》……亨德里克著
《世界科技文化史》……李建珊 刘洪涛
《金钱的运作》……David boyle 著
《common sense》《the age of reason》……【美】Thomas Paine

以下为论文或单篇文章
《向无知与偏执挑战》…… 钱素满
《欧洲反犹主义的历史透析和近期回潮》…… 王震
《略论宗教裁判所》…… 朱锡强
《宗教裁判所的真面目》…… 【美】Thomas F. Madden
《宗教裁判所的纠问式司法审判程序》…… 吴雯雯
《历史语境中的宽容——12世纪西欧教会法论异端和绝罚》…… 彭小瑜
《梵蒂冈：我们该把伽利略像往哪儿摆呢？》…… Gabriel Kahn / Andrew Higgins
《美国不以基督教立国》…… 方舟子
《鸡又叫了》读记 …… 乡下人进城
《重新认识乔尔丹诺·布鲁诺》…… 吴蓓
《三百多年前：日本人曾流行“践踏十字架”游戏》…… 肖毛
《踏耶稣》…… 顾思齐

《战争机器》需要一个完善的故事吗？大概再精彩的故事，都会在一波又一波兽人的疯狂冲锋面前变得支离破碎。剧情的推进远远无法跟得上浴血厮杀中的疯狂节奏，否则 Cliff B 也不可能在二代中专门设置一个“闭嘴键”用来封住那些唠唠叨叨的嘴巴了。当然，这并不意味着《战争机器》就不需要庞大故事脉络来支撑。也许几十年后，人们会逐渐淡忘这个系列游戏的存在，也许会出现比电子游戏更高级的娱乐方式。但每当触碰到“Gears of War”这三个单词时，我们中的一些人还是会回忆起挥舞着电锯同兽人进行血肉搏杀的场面，以及存在于这些肌肉壮汉身后的这片充满绝望与未知的未来世界……

电锯男身后的神秘世界
——《战争机器》中的未尽之谜

文 十大恶劣天气　编 炎骑士　美编 anubis

GEARS OF WAR

令人不安的真相 兽族的起源



《战争机器》故事的发生地赛亚（Sera）星球，其命名是希腊神话中战神阿瑞斯（Ares）的倒置拼写，从名称上已经暗示了这是一个充斥死亡和破坏的世界。赛亚是一个体积为地球三倍的湿热星球，具备生命存活的条件，在人类到达之前，这个星球上充斥着无数不具备智慧的低等动物。

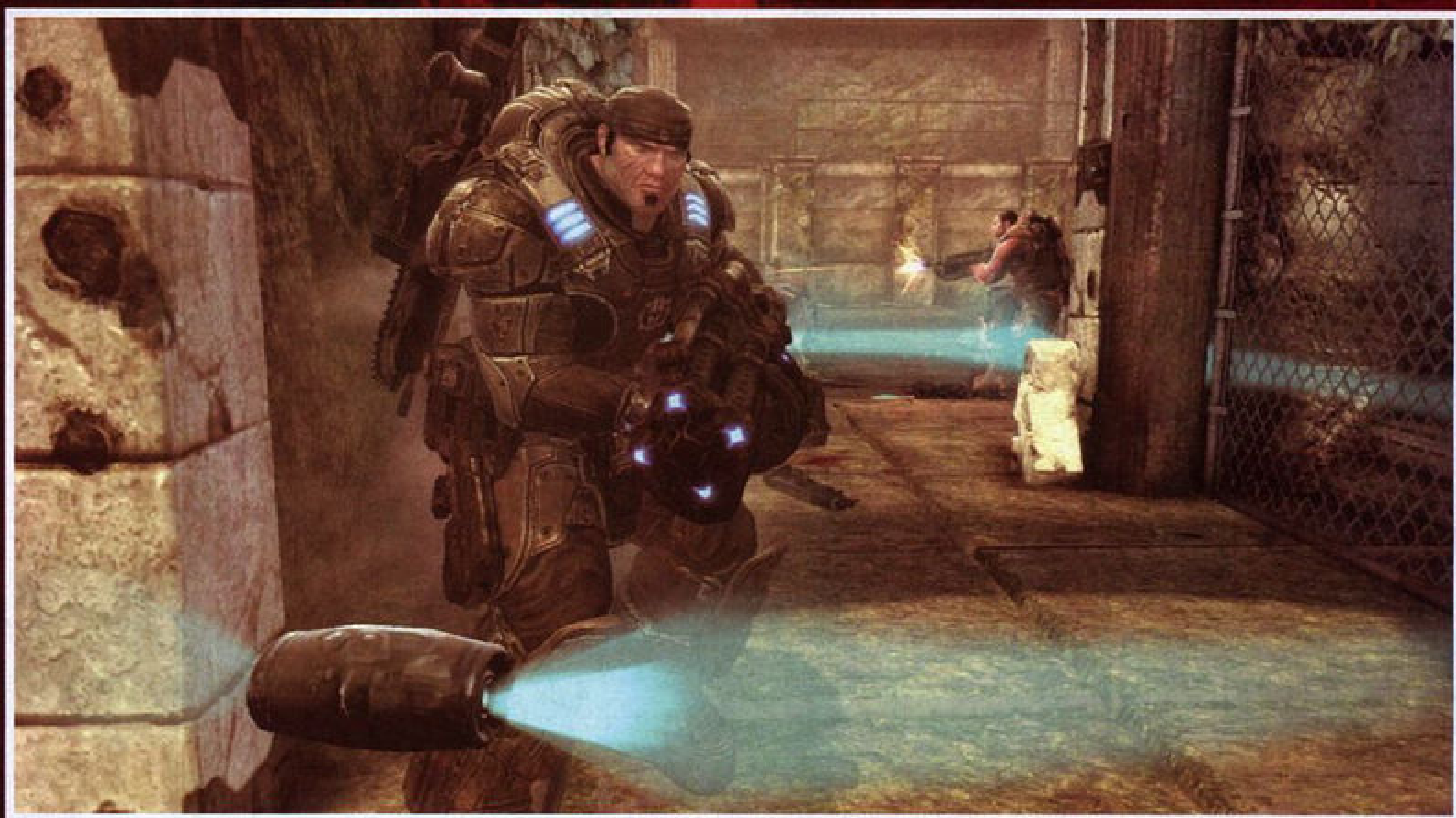
兽族（Locust Horde）的由来在《战争机器》的整个故事中并没有明确的表述，官方对此也没有给出任何解释。在游戏初代面世之后，曾经流传着这样一个所谓的“官方故事起源”：第一种来到赛亚星球的智慧生命并不是人类，而是一艘属于第三方势力的外星生物的飞船，而后来的兽人部落女王正是存在于这艘飞船中，她为赛亚星上的生命带来了智慧和文明。在这不久之后，人类也来到了这颗蛮荒的星球，就像人类历史上欧洲人第一次踏上美洲大陆一样，接下来的殖民必然是以血与火的方式进行。由于无法同拥有先进武器的人类抗衡，原本在数量上占据绝对优势的原住民在女王的带领下转入地下生活。而在女王的领导下，原本各个种族之间的隔阂在生存危机的大前提下逐渐得以消融，长时间的地下生活以及对人类的刻骨仇恨，让兽族居民变得高度团结。并且，这些野兽逐渐进化成了能够双足行走、具备一定自主意识且能够熟练使用各类复杂工具的高等智慧生物。从冲出

地面的那一刻起，它们就发誓将自己失去的一切重新夺回，将不属于这里的人类碎尸万段。

不过，当《战争机器2》推出之后，我们获得了有关兽族历史和起源的更多信息，尽管真相距离我们依然很遥远，但至少说明了上述的故事设想并非完全正确。在攻入地下之后，初代中的菜鸟卡敏向马库斯询问兽人是否始终居住在地下，而他得到的回答则是"它们吃屎吃到死也不关我鸟事"这一"话糙理不糙"的回答。而这句话至少可以表明大家在事变日之前并不知道兽族的存在，如此说来，"人类以殖民方式将兽族赶入地下"的推断自然也是不成立的，因为这一大规模的行动必然会留下历史记载。卡敏接着又透露训练场上的一个人曾经告诉自己，兽族是从月球（有可能指赛亚星球的一颗卫星）来的。综合目前已知的信息，我们可以确定在人兽战争之前，兽族并没有在地表存在过的证据，这可能与它们是一种穴居动物、不适应有光环境下的生活有关。

尽管兽族的出现原因依然是一个谜团，但正如章节标题的名称，在新希望研究所中，揭示了一个"令人不安的真相"：事变日之前，人类就已经获知了兽人的存在，就研究所的情况来看，人类正在利用兽人的DNA培育所谓的"种兽"。在兽族的王宫中，女王提到马库斯的父亲亚当与自己是"老相识"。《战争机器2》中的上述两个剧情线索可以证明人类和兽族之间曾经的关系是十分"暧昧"的。

以种兽存在的证据来判断兽族原本就是人类自己制造出来，后来因为其自我意识的形成而导致不受控制，并最终酿成灾难性的结局，这一推断尽管听上去合理，但是在游戏中并没有支撑的科学依据：钟摆战争和人兽战争加起来的历史将近有九十年，而兽族在伊姆能源被发现之前，就已经存在很长时间了，从新希望研究所的场景来看，这里虽然在很久以前就已经被废弃，但并不像是一个拥有百年历史的遗迹。《战争机器2》对兽人巢穴着墨甚多，从建筑格局、装饰的风格来看，兽族具备一定的文明程度，大致相当于人类奴隶社会的社会制度：就游戏中所表现的情况来看，兽族已经形成了由奴隶、士兵、工匠、巫师和领袖构成的社会体系，并且有成熟的语言、文字和宗教信仰——根据《战争机器2》中巴德的研究，兽族崇拜虫怪（其信仰可以概括为"三虫合一"）——在被Cliff B形容为"可以让巨龙兽在其面前看起来像小熊猫"的超级钻地大虫"盘洞兽"(Riftworm)被D小队进行"心脏手术"之后，对兽族士气的打击极大，这也是为什么在兽人大本营中，女王不断鼓舞沮丧的子民忘我战斗的原因。兽族的社会结构类似蚂蚁，各个成员分工明确，女王则是兽族力量的掌控者。而在《战争机器》的多人模式中，可以听到诸如"为了女王"、"保卫女王"这样的出自兽族士兵的口号。并且，兽族的结构也有很明显的母系社会特征，比如第一个登场的震撼BOSS——狂暴女兽人，实际上就是雌性的兽人步兵（Drone），但力量更强、体积更大。我们从中不难看出，兽族文明的发展是一个有持续性的长期过程，并不是一堆人造变异生物在被放逐后通过跳跃式的发展而获得的。



"新希望"的研究项目，其目的无非是"民用"（提取兽人的部分基因用于弥补人作为生物的先天缺陷）和军用（培养活体生物兵器用于战场，类似《生化》中安布雷拉公司的"产品路线"）。很显然，项目的执行者们对这一计划寄予厚望，称其为"通向未来的希望"、"没有希望的种族是悲哀的"，同时这也是研究所名称的由来。在设施中发现的战地日志中，记载着一名名叫茹斯的被研究对象的报告：关节严重肿胀，夜间因为疼痛而发出尖叫，作出许多古怪而不规则的行为。眼球变色，指甲的生长速度远远超出常人，头发几乎停止生长。研究者希望能够在"不影响试验进程"的前提下，找到减轻其痛苦的方法。这份报告直接证明了种兽是由活体实验变异而来的产物，无论"种兽"研究目的是什么，它依然是一种初级的混血生命，研究所的AI奈尔斯也告诫D小队，"它们是通向人类未来基因的桥梁，不应该在这个时候醒来，否则后果不堪设想"。这更是从侧面验证了兽族的起源与人类并没有任何关系。

兽人针对人类的"三光政策"是以抓获俘虏为前提的。游戏中明确交代其目的有三种：进行虐待、作为苦役、作为低级动物的粮食。但在《战争机器2》的兽人老巢中，同样有这样一个值得"剧情控"玩家注意的线索，这或许可以作为推断出兽族的第四个不可告人的目的：地谷中的"港口"用金属栅栏来关押被俘人类。就像早期美洲殖民时代的黑奴贸易一样，在囚船上是用单人牢房的方式，但在巢穴内部，遭到活捉的人类被一个个密封的金属容器囚禁着，类似于"新希望"关押种兽的培养槽，并且其中关押的人已经出现了严重的变异，如游戏中最为煽情的多姆与玛利亚破镜重圆后的物是人非。兽人利用"种兽"的技术来通过人类变异出新的同伴，以补充日益匮乏的兵源，这一推断是否正确，恐怕要等到未来的《战争机器3》来解决了。

在新希望研究所中，D小队发现了人类秘密研究兽族的相关试验信息，也正是在这里，找到了兽族女王所在地的信息，以及通向那里的"后门"。如果将"新希望"当成是一个连接人类世界和兽族世界的枢纽，那么就可以得出一个较为合理的解释：人类科学家在发现文明水平极低的兽族的存在之后，以救世主的姿态给予其不完整的人类科技促进发展，作为回报，兽族则与人类合作，担任人类的研究对象。在伊姆能源被发现之前，人类和兽族生活在两个互不干扰的生态系统（地表、地下）之中，并没有发生严重的利益冲突，更谈不上引发战争的理由，因此二者理论上可以永远的和平共处下去。当然为了保险起见，亚当也给出了解除这种潜在危险可能产生的致命后果的保险装置，如水淹兽人巢穴的计划。在游戏一代中从亚当故居中找到的兽人巢穴隧道体系，更多的是研究所产生的一个成果，本质上并不包含灭绝兽族的计划。从《战争机器2》结尾以"神棍化"方式出现的亚当画外音也可以听出，至少这位电锯男领袖的父亲并不希望事情发展到这一地步。但事与愿违的是，人类对伊姆能源的疯狂开采，已经严重破坏了赛亚星球的环境，并威胁到了兽族的生存，最终导致了战争的发生。一切，都是人类自找的。





罪恶之花 伊姆能源之谜

GEARS OF WAR

女科学家海伦·柯普(Helen Copper)从赛亚星球的深层地下发现了一种金黄色的液体矿物，即存在于《战争机器》世界观中的神秘能源——伊姆能源，被很多人认为没有任何实际利用价值的自然产物。然而，就在很多人都坚信它没有任何价值的时候，这位奇才却发明了从这种矿物中提炼廉价无污染能源的途径——光子转换过程(Lightmass Process)。通过这种途径处理后的液体矿，立刻就成为了身价倍增的理想能源。

在现实世界中，人类已经拥有了从一升海水可提炼六分之一克氘的技术，这种氢的同位素在发生聚变反应的结果相当于300升汽油完全燃烧所释放的能量，而且聚变后的产物则不带有任何放射性。不过，目前这种新能源在聚变过程中还存在难以控制的问题。此外，在化石燃料占据能源统治地位、全球经济体系依然建立在化石能源基础之上的今天，如果突然出现一种廉价的可代替物，必然会引起旧有秩序的崩溃(换句话讲，即便氘可以成为大众能源，它也绝对不可能以海水的成本来低价出售)。让我们再一次回到《战争机器》的世界当中，被人类主宰的赛亚星球上已经存在有上百个不同大小的国家。同现实中的地缘政治类似，几个超级强权制定世界秩序，小国依附大国，大国之间的力量相互制衡。而“伊姆”的出现，使得原有的世界秩序变得混乱不堪。由于“伊姆”的分布同其他矿产资源一样存在着严重不均衡的现象，一个拥有大量“伊姆”能源的小国，一夜之间就具备了与旧秩序下超级大国叫板的实力。利用伊姆能源制造出来的“光子炸弹”是等同甚至超越核武器的禁断力量。这也意味着拥有“伊姆”的国家，等于同时掌握了大规模杀伤性武器和廉价能源这两张王牌。伊姆能源本身可以作为一种免费的能源来造福人类，但基础能源的价值一直是与政治挂钩的，商人和政客不允许自己的利益受到任何侵犯。为了争夺新兴能源，激烈的流血冲突自然是必不可免。从游戏初代随处可见的战争遗迹中，可以看到“No Blood for Imulsion”(不要为伊姆而流血)的标语，这是对现实世界种中欧美反战组织抗议美国占领伊拉克的常用标语“No Blood for Oil”(不要为石油而流血)的最直接映射。

我们可以看到这样一幅景象：拥有“伊姆”提炼技术的国家，其工业品的制造成本大幅度降低，大量廉价商品的抛售势必会对还在使用传统能源的国家的经济造成强烈冲击。昔日那些依托传统力量获得霸权地位的超级大国将面临着经济崩溃的绝境，为了让世界秩序维持在原来的轨道上，他们会毫不犹豫地举起武力的大棒。然而一旦这些超级大国获得了梦寐以求的力量，它自然又会成为其他弱小国家联合起来进行抵制和对抗的目标。当对立转为对抗，冷战变为热战，尤其是势均力敌的战争的爆发，人类的文明必将在相当长的一段时间内停止前进甚至倒退。而持续的战争将把无数的生命和文明就化作齑粉。为了争夺伊姆能源而在赛亚星球上爆发的人类内战持续了长达79年的历史跨度。而这场残酷的拉锯战也被后人冠以了一个形象的名称——钟摆战争(Pendulum Wars)。

可以想像，出售提炼成本低廉的伊姆能源将赚取将为商人换来暴利。尽管在价格上它只是略低于化石能源，但对于拥有它的能源大亨来说，所收获的收益是传统能源交易所无法达到的。在《战争机器2》中一份描述某卡车司机遭遇的日记中这样记录道：“政府让我把一卡车的弹药送往战况激烈的利雅德市，这本应该是由士兵执行的任务，但却让我这样一个手无寸铁的平民担当。没有任何的报酬，甚至连购买伊姆能源的优惠条件都不能给我。我想那些高官和能源大亨八成在庆幸这场战争——人民可以作为免费苦役，伊姆成为紧俏商品，就算没有战争，那群爱权爱钱爱到疯狂的家伙也一定会自己造反吧”。在另一份来自于索拉诺太阳能汽车公司CEO米切尔的日志中这样描述道：“太阳能汽车的价格只是伊姆能源汽车的一半，并且不会造成任何污染，但在市场上却无人问津，我觉得这是政府高层为了顾及私人利益而对市场进行的行政干扰手段，尽管这么说来一定会被扣上‘阴谋论’的帽子。”从中不难看出，伊姆能源背后的诱人利益，让政府与能源公司狼狈为奸。

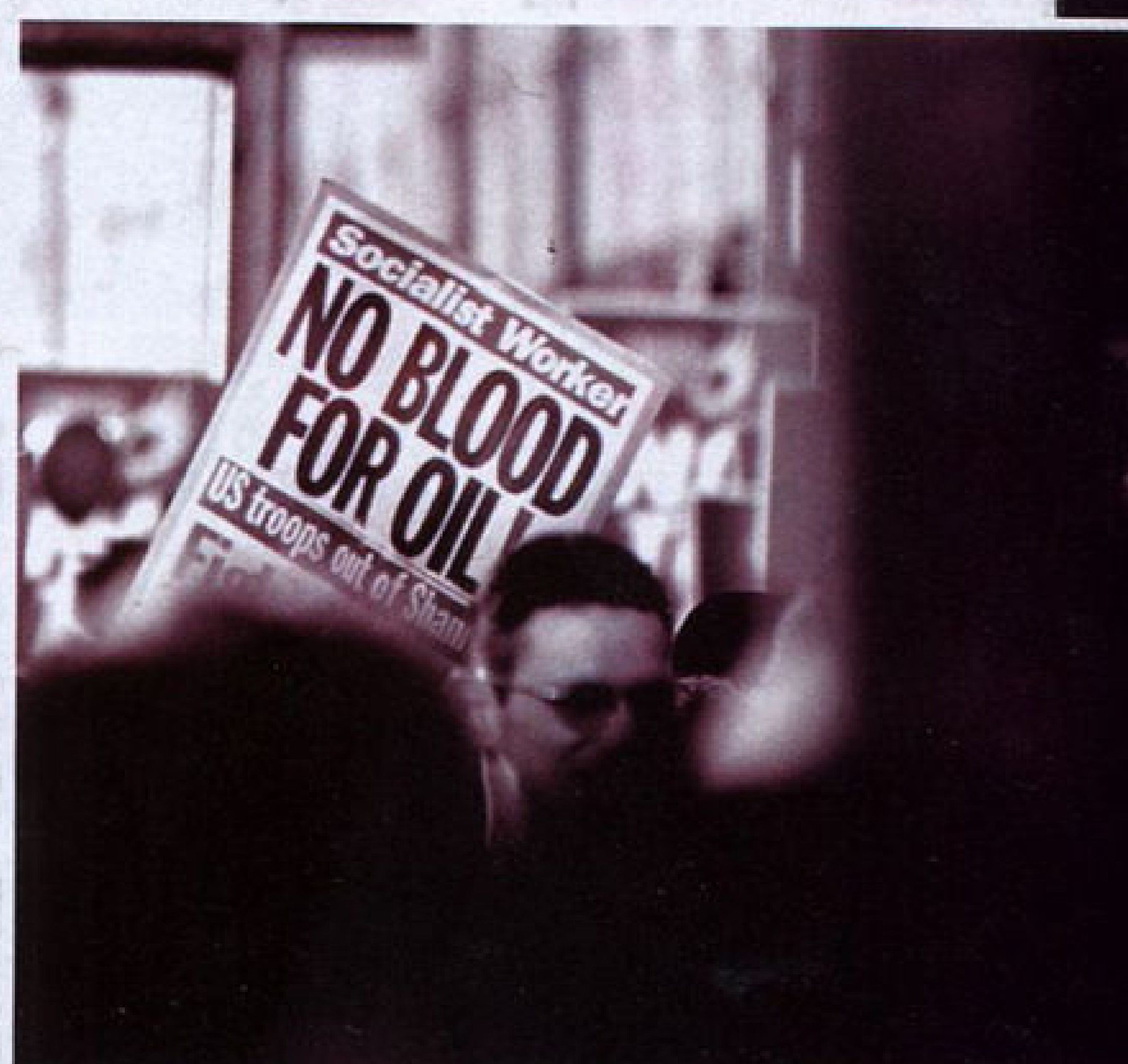
由于“伊姆”并不是现成的能源，这种液体矿必须经过复杂的提炼工艺才能获得，所以兽人想要直接利用是不可能的。在游戏初代的第三幕”深入虎穴“中，马库斯及其领导的D小队来到莱希亚精炼厂(Lethia Imulsion Facility)，看到这里已经被兽人完全占领，这也是游戏中最为恐怖和血腥的一处场景，兽人用最残忍的手段对这里的工作人员进行报复，但没有迹象表明兽人将这处人类最大的能源基地用于己用。兽人缺乏机械，它们更喜欢用驯化来的大型低等物种充当运载工具，因此将兽人开战的目的定位在”为了像其他人类派系那样争夺伊姆“，这种解释显然是站不住脚的。

但另一个方面，人类的贪婪导致在自我毁灭道路上越走越远，这是美式末世题材科幻文学、影视作品中的常见设定。《终结者2》中阿诺州长大人饰演的终结者机器人认为“自我毁灭是人类的天性”；《黑客帝国》中的史密斯特工认为人类消耗一切自然资源用于自身的繁殖，如同病毒一样可怖。在《战争机器2》的片头画外音中，兽族女王用一句“一切，都源于对权力的贪婪，对力量的追求，对统治他人的追求，让人类自从诞生之日就必定与连绵不绝的战争相伴”，道出了以万物灵长自居的人类的“邪恶本质”。本应造福世间万物的伊姆能源，在人类的贪欲下，只会成为加速整个星球彻底毁灭的根源。而人类对资源的过度开采对星球深层地质结构的严重破坏，也直接影响到兽族的生存。也许，这才是兽人攻上地面试图消灭全人类的根本原因。

被标榜为绝对“清洁”的伊姆能源，实际上具有强大的”副作用“，光子炸弹爆炸后引发地下的伊姆矿蒸发，使得一种名为“肺部腐蚀症”(Rust Lung)的怪病开始在人类群体中间流行。在《战争机器2》的医疗中心内，玩家可以找到一份战地日志，上面记录有E9小队士兵乔纳森的病例：这位29岁、有9年服役经历的老兵曾经在亭卡镇(光子炸弹爆炸事件的发生地点)驻守过两个月，他在事件发生后不久便出现了眩晕、咳嗽和失眠的症状。医生对他患病的原因不得而知，在其出现各种症状之后仅开出了中等剂量的抗组织胺药物(抑制黏膜细胞的组织胺释放，以减轻由于免疫系统亢进而导致的症状)就安排其出院。而在这之后正好就是肺部腐蚀症集中爆发的时间点。

至于导致《战争机器2》中兽族部队中出现的荧光族，它们更是受伊姆能源影响变异而来的新型兽人。其体内甚至已经没有血液，而只剩下了伊姆的矿液。更令人惊奇的是，在荧光族士兵被打死之后，伊姆能源会表现出生命体的特征，从寄主身体中“逃离”。游戏最终BOSS更是由站在伊姆矿液中的巨龙兽直接变异而来的超级怪物。通过黎明之锤的“引爆”，这个被马库斯称为是“活体光子炸弹”的触手怪直接引发了兽人老巢的覆灭。总之，一切迹象都显示伊姆能源已经让人类和兽族这对老冤家陷入了难以自拔的疯狂之中，两个可悲的种族很有可能将在无尽的杀戮中一步步走向坟墓。





希望还是绝望？C.O.G 的崛起

GEARS OF WAR





C.O.G，全称The Coalition of Ordered Governments，即赛亚星球上人类社会的维安政府联盟。不少玩家认为这一组织是在钟摆战争结束后成立的世界政府，而事实上，C.O.G早在伊姆能源被发现之前就已经存在。它的最早创始人是左翼政治家亚历克斯·戴斯皮奇（Alexiy Desipich），起初只是一个普通的政党，以“秩序”、“勤奋”、“纯洁”、“劳动”、“荣誉”、“忠诚”、“信任”、“谦卑”作为行动纲领，只不过这个活动准则得不到和平时代热衷享乐的人们的认可，因而战前的影响力极为有限。不过在钟摆战争开始之后，这一倡导“秩序”的组织迅速成为了希望摆脱混乱局面的人们的希望灯塔。C.O.G在动乱的年代扮演了道义执行者的角色，负责维持和平行动，在参展双方之间进行斡旋，帮助弱小一方争取更多的利益和生存空间。几十年过去了，人民渴望战争结束，政客们也逐渐对毫无意义的胜利失去了信心，于是各个派系归入C.O.G名下，而那些昔日的好战份子则被人民发动的政变推翻。不过这只是表面化的停战，人类仅仅只是在长期的内部纷争中停下来作适当喘息，“只有当他们面临巨大威胁的时候，才能停止自相残杀，团结起来为自己的生存一搏”，兽族女王在片头的画外音言简意赅地道出了人类的劣根性。

正当人类世界开始向着光明的方向发展之时，沉寂在地下大半个世纪一直在积蓄力量的兽族攻上了地面，这就是“事变日”（Emergence Day）。兽人利用地下四通八达的洞穴，对人类的军事基地、工业区和定居点实施了出其不意的袭击，它们的目标非常简单——杀死出现在视野中的每一个人类。就军力而言，兽人并不足以与人类向抗衡，但它们的数量优势、毫无人性可言的行动准则和出其不意的战法使得刚从连年战火中解脱出来的人类毫无招架之功。由于持续了大半个世纪的钟摆战争消耗了太多的人力物力，人类在突如其来的袭击面前变得不堪一击。马库斯在面对兰登郊区一望无际的墓地（曾经发生过著名的“悲之冬”战役）时曾经发出这样的感慨：“钟摆战争中消耗了太多勇士的生命，要是他们现在在就好了”——缺乏战斗力是人类在面对强敌时所面临的最大困难。在“事变日”当天，人类就损失了四分之一的人口。随着势态的恶化，C.O.G批准了终极防卫计划，即“堡垒法案”（Fortification Act），在所有尚未被兽人占领的城市中实施戒严，然后由军队护送幸存者转移到贾辛图高原（Jacinto Plateau）。这是一处拥有厚厚岩石地质层的区域，兽人无法攻破这里的地表，因而贾辛图高原成了人类最后的避难所。而对于那些无法前往贾辛图的幸存者们，C.O.G留下了这样一段通告：

> *致那些无法在规定期限内到达贾辛图的人们，C.O.G感谢你们所作出的牺牲，请原谅我们，这是惟一的办法。*
>
> *维安政府联盟*

随后，C.O.G启动了轨道激光武器“黎明之锤”，对贾辛图以外的区域实施了无差别打击，大量的兽人连同那些可怜的人类幸存者在这次攻击中一同化为灰烬。人类以90%地表世界全毁的代价，依靠无差别杀伤的激光武器和化学武器挫败了兽人的“事变日”攻势。然而，那些隐藏在地下的兽人后备军并没有受到任何损失，在接下来的14年间，漫长而血腥的战争一直持续着，到了《战争机器》故事开始的时候，贾辛图也岌岌可危。可以说，事变日给人类带来惟一有积极意义的影响就是让避免被异族灭绝的人类将枪口一致对外，或许就是惟一的进步所在了，然而这个令人类觉醒代价实在是太大了！

从《战争机器》的场景设定中可以看出，C.O.G的建筑以古典罗马风格为主，当然也有部分哥特式和日式风格点缀其中，并包裹有厚重的金属质感。这可能是为了将身披重甲的Gears部队暗喻为“罗马战士”，而将嗜血的兽人比作“野蛮人”，用硬科幻的方式讲述了一群“罗马战士”解救陷落的“罗马”的故事——从奥古斯都时代起，罗马帝国的帝位就一直没有形成一种合法的制度，帝位合法性的惟一虚弱的证明就是经过没有实权的元老院的承认，从公元235年到284年这五十年间被历史学家称之为“混乱时代”，各地军阀展开了历史上最大规模的混战。罗马的虚弱恰恰是蛮族最希望看到的，这是他们一直都在等待的机会。当罗马人正在相互残杀之时，帝国门户洞开，于是蛮族们蜂拥越过边境，杀向帝国内部，赛亚星球上的人类只不过是把可悲的人类历史再次上演了一遍而已。历史中的罗马最终被野蛮人摧毁，而《战争机器2》中的“罗马”，最终也在Gears部队的成功“转进”之后灰飞烟灭。

另一方面，可以看出游戏中展示的C.O.G世界，是以今日的美国的政治核心——华盛顿特区作为原型创作的。要知道独立后美国力图摆脱建筑上的“殖民时期风格”，借助于希腊、罗马的古典建筑来表现民主、自由、光荣和独立，以巨型石柱和拱形结构为标志的古典复兴建筑，构成了今日美国政治核心建筑的外貌。埃姆派亚（Empyra）是C.O.G的首都，其中的最高议会（House of Sovereigns）和距离不远的无名者之墓（Tomb of the Unknowns）相当于华盛顿的国会山和阿灵顿国家公墓。甚至连现实中的西点军校在《战争机器》也有一个相对应的东障军校（East Barricade Academy）。就政治体制而言，C.O.G是典型的军政府统治，《战争机器2》的人物设定显示，它的现任最高领袖是普林斯科特主席（Chairman Prescott），一个留着板寸头、山羊胡子的精瘦中年人，他在游戏中的惟一一次出镜是在序章结束以后面对士兵们的激情演讲。

C.O.G究竟要在《战争机器》的故事中扮演怎样的角色，目前还很难说清。一方面，它是人类最后的希望；另一方面，它取得的一个个“胜利”实际上都是将人类推向深渊——无论是使用光子炸弹造成辐射、炸沉贾辛图造成伊姆能源污染大海。除了取得了眼前有限的战果之外，实际上都是杀鸡取卵式的成功，更不要说《战争机器2》流程中找到的数份暗示维安政府联盟就是阴谋发源地的文件了。万能的D小队，始终接受政府高层命令之后打到哪算哪，靠着人挡杀人、佛挡杀佛的卓越战斗力以及出奇好的运气才混到了今天这个地步。而事实上他们也只不过是阴谋家手中诸多棋子中的微不足道的一枚。C.O.G究竟要带给人类希望还是绝望，一切还是未知数。



抵抗，绝不停止 人类武装力量

GEARS OF WAR



Gears 部队

C.O.G 的主力军事力量是被称为 Gears 的精英部队，他们通常由 4 人组成一个小分队，被冠以字母代号。《战争机器》初代中登场的两支小队分别以 Alpha 和 Delta 为代号。Gears 可以直译为“齿轮”，这一点在士兵盔甲和重型军械刻有的标志上可以得到验证，考虑到维安政府联盟的政治制度属性，这也可能是在对应“个体就是国家机器上的齿轮”政治观点的深度印证。Gears 部队的任务性质在游戏初代中并没有提及，考虑到即便将 26 个字母的代号占满，整个 C.O.G 的军事力量也仅仅只有不到三百号人。我们从游戏初代给出的信息中推测 Gears 部队应该类似于《光环》中的“斯巴达”强化士兵，是精英中的精英，负责配合正规军完成各种高难度的战术任务，其领导人霍夫曼的军衔仅仅是上校，从侧面也可以看出 Gears 部队的特殊性。在《战争机器 2》中，我们看到人类的大部队终于登场，Gears 部队的番号是以字母加数字的方式命名的，如在地谷的流程中，第一批进入的部队番号为 A-7。因此，上述的推测也应该进行调整：以单一字母命名部队很有可能是指该单位的精锐力量。

在《战争机器》故事的开始，D 小队只有三名成员：队长金名扬、多姆和始终带着面具的菜鸟新兵卡敏（Carmine，一代中的他因为子弹卡壳而被兽族狙击手以爆头的方式击毙；二代的小卡敏在向马库斯介绍 Gears 标配头盔的空气净化功能时，被马库斯讥讽为“这种功能好到让人看不到狙击手”），从监狱中被解救的马库斯成为了 D 小队的第四人，尽管他的“逃兵”身份并无法得到领导者的认同。D 小队的任务是找到并援护此时正在执行兽人洞穴探测任务的 A 小队。A 小队由巴德（Damon Baird）、科尔（Augustus 'The Cole Train' Cole）和另外三名后来阵亡的士兵（姓名可在搜集的兵籍牌上读取：罗杰斯、格里勒斯以及一位无名士兵）组成。在两队士兵合流后，随着金名扬被兰姆将军杀死，卡敏遭遇狙击身亡，这支合流的小队又回到了 4 人的标准配置。四个人的黄金搭档组合以勇猛好战、过度自信、不知死活和嗜血成性为其标志。当然，这支小队也是后来者坟墓的代名词，以卡敏兄弟为代表的菜鸟们无法在同自己不“兼容”的团队中呆上多久，相对一代中只有便当命的大哥安动尼·卡敏而言，二代中的本杰明·卡敏则相当出彩，既以自己的“愣头青”演出烘托了 A 小队诸多大神的英明神武，也在关键时刻以大无畏的牺牲精神感动了屏幕前的无数玩家。不出意外的话，三代的 C·卡敏必将以更壮烈的死法（大哥被爆头，二哥被开膛）作为对 A 小队诸位战神之子们的活祭，而四代的故事就可以来个顺水推舟——《战争机器 4：拯救大兵卡敏》，当然这都是后话（笑）。



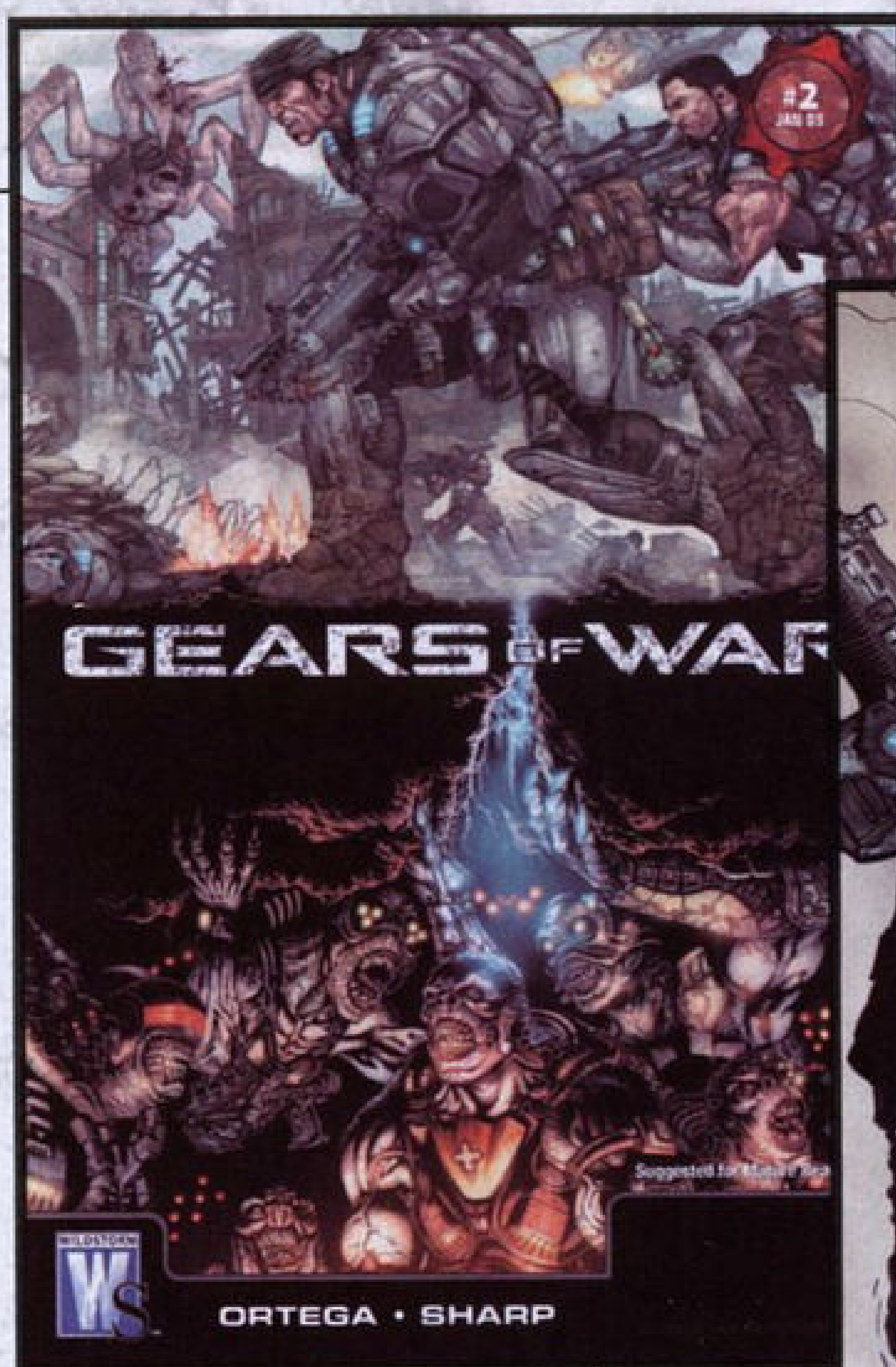
武器

作为一款优秀的动作射击游戏，对武器的刻画要求自然是相当高的。“枪骑兵”、“霰弹枪”、“长击”狙击步枪、普通手枪和手榴弹作为人类的制式武器在游戏中有着不俗的表现，尤其体现在火力精度上。相比之下，兽人使用的“暴风锤”、榴弹枪、力矩弓则更重视威力。在《光环》的世界观中，星盟对人类的武器极度鄙视，即便在手中的电浆枪已经“断粮”的情况下，它们宁可用枪身进行肉搏都不会捡起脚底下一支遭到遗弃的人类冲锋枪。反观《战争机器》，兽族和人类都是“武器实用论”的倡导者和“拿来主义”的实践者。Gears 部队配备的“枪骑兵”射速和精度一流，然而游戏中最容易找到的却是只能三连发射击的兽族武器“暴风锤”（二代中修改了射击模式）的子弹，在敌后作战补给不足的情况下，队员经常要背起这样一支兽人的主力步枪以备不时之需。两大阵营的主力步枪类似于越战中 AK47 与 M16 的关系，这一点颇具玩味。

事迹

作为Gears部队之中力挽狂澜的狠角色，D小队始终作为整个故事的核心。关于他们的“感人事迹”已经在系列的先后两款游戏中有着生动的描绘。游戏通关之后，大家会自然关注游戏以外关于马库斯以及A小队的传奇，原本传闻游戏的小说版《钟摆之役》将会由军事科幻小说作家Stephen Kent执笔，但后来Epic宣布《钟摆之役》只是游戏的周边小说，官方作品正在秘密创作过程中。10月28日由Del Rey Books出版发行的小说，是由英国女作家卡伦·特维斯（Karen Traviss，代表作为“《星球大战：克隆人的战争》系列”小说）执笔的《艾斯法战役》（The Battle of Aspho Fields），它将会作为小说三部曲中的序章。

游戏初代的开头，当菜鸟卡敏第一次见到马库斯的时候，他兴奋地问道：“你就是马库斯·菲列克斯——那个艾斯法战役的英雄吗?”马库斯一句“不尽然”的回答，让我们对这场战斗的残酷与血腥展开了无尽的联想。艾斯法是钟摆战争中一场起着决定意义的战役的发生地，这片沼泽通向一个秘密的军事堡垒——Aspho Point，这里正在研究着可以改变战争进程的决定性战略武器——黎明之锤。维安政府联盟在得知其对手——UIR准备部署一种天基轨道激光武器之后，下令由霍夫曼上校领导一支特种小分队前去Aspho Point，绑架负责项目的核心科学家，然后将其他人等全部灭口。整个部队兵分两路：霍夫曼与多姆从沼泽地区域较少的北面进攻，马库斯和卡洛斯·圣地亚哥（多姆的哥哥）则从地形复杂的南面杀入。最终任务胜利完成，但卡洛斯因为试图捡起一个即将爆炸的手榴弹而牺牲，尽管他被追授象征维安政府联盟最高荣誉的“首都之星”（Embry Star）勋章，但多姆一直为哥哥的死懊悔不已，他认为如果卡洛斯和自己呆在一起就不会死。在小说的结尾，马库斯告诉了多姆自己与卡洛斯并肩作战中所发生的一切。







留守者

“留守者”是指当年“堡垒法案”执行过程中没有来得急撤入贾辛图的人们，他们在卫星轨道炮的无差别轰击下幸存了下来，但由于亲眼目睹自己的亲人被政府的这种不负责任的作法烧成焦炭，他们对C.O.G充满了愤恨。这些人宁可在遍布兽人的敌占区孤独地组织抵抗，也不愿意回到C.O.G的控制区域。在初代游戏的第二幕，D小队就进入了埃姆派亚（Empyra）的一个留守者据点，可以看到留守者对Gears队员的态度极不友好（他们将Gears称为嗜血的混帐）。在《战争机器2》中，留守者们在局势日益恶化之时，也不得不开始迁徙，巴德在用坦克送了他们一程之后留下了这样的感言：“这些幸存者的恶臭在我为坦克反复清洁三遍之后依然让人作呕。”C.O.G的“救生艇计划”，就是以武力方式营救那些被困的留守者，作为回报，一个家庭的成年男子必须加入军队，游戏中驾驶D11号冲锋车的老牛仔德西，就曾经是留守者中的一员。

机械 vs 血肉

人与兽的“战争机器”

GEARS OF WAR

《光环》之所以得以成功，与游戏中种类丰富的运载工具脱不开关系。而作为后辈的《战争机器》，自然也是借鉴了这个成功的要素，游戏开发者为人兽两大阵营设计了相当多的乘具。只不过，我们在初代中还难以感受到驾驭这些战争机器的乐趣，这个问题直到二代才得以改善。《光环》小说版当年的成功，也与围绕着两大阵营运输载具的成功设定有着很大关系，作者埃里克·尼伦德甚至为了人类运兵船的容量问题，三次来到Bungie工作室同机械设定人员进行商讨。我们可以想到，如果未来的《战争机器》小说要想获得《光环》一样的成功，也必将在各种机械设定上下大功夫。





“拉维恩”战车 Lavine

拉维恩并不是C.O.G的制式装备，它是由留守者从战场上废弃的APC战车基础上拼装而来的。由于动力不足，留守者干脆将战车四周的装甲和主武器全部卸下来，将它当作纯粹的运输工具使用。夜晚时分无所不在的夜行蝠让人类寸步难行，为此留守者在战车原来的炮座上安装了一台大功率紫外线灯用于杀死这些来自空中的死亡威胁。不过，就算是重量大为减轻，功率不足的发动机也无法提供给紫外线灯足够的能量，因此只有在停车的时候才能启用这种惟一可以在黑暗中保证安全的武器。拉维恩战车也是初代中惟一可以驾驶的人类载具。





血骑兽 Bloodmount

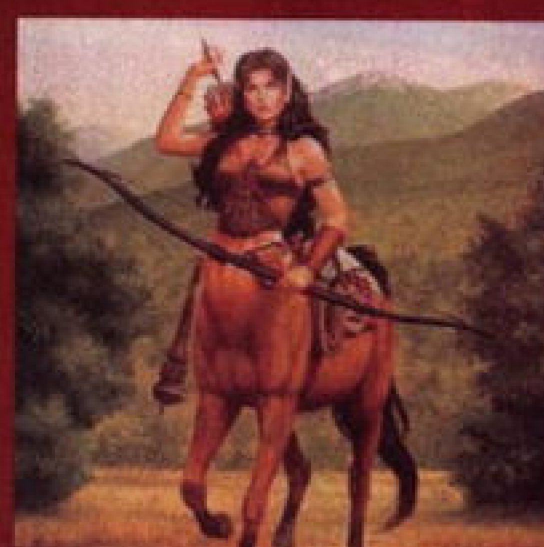
血骑兽是在《战争机器2》中登场的兽族新型骑兵部队，本身很容易让人误认为是像袋鼠那样依靠两支后腿跳跃、奔跑的动物，但事实上它依靠的是两支肌肉极度发达的手（前腿）来进行高速行动，而后腿则严重退化，暴露在皮肤外面的只有一对爪子。尽管如此，后腿依然是非常致命的近战利器。血骑兽由宫殿守卫者驾驶，这是赛安守护者（Theron Guards）中的最高等级武士，带有令人望而生畏的牛角头盔。尽管玩家可以用子弹将其驾驶者掀翻，但是这只会让失去控制的血骑兽陷入狂暴化。



森托尔坦克 Centaur tank

为冲锋车提供援护的森托尔坦克，是传统坦克的炮塔结构与轮式车辆混合后的产物，这种设计也是C.O.G由于战争消耗而导致的资源匮乏的折中产物。 Centaur的原意是指希腊神话中的半人马，当然这也是为了表现森托尔坦克的独特外形。







巨龙兽 Brumak

同人类相比，兽人更喜欢使用“生物武器”——将那些从比自己更低级的生物驯化而来的奴隶充当自己的载具，这一点从兽族最大的驯化奴隶——巨龙兽上可以观察得一清二楚。巨龙兽是由赛亚星球上的一种猿猴驯化而来的，由于长期生活在伊姆矿洞中，它们的身体发生了变异，其成年巨龙兽身高普遍在12米左右，体重则达到10吨。如果在游戏初代的第四幕结尾马库斯没能在规定时间内撤离，那么便会看到巨龙兽一脚踩扁APC战车的情景。

由于人类精英士兵已经非常稀少，每次的作战行动都要求有超高的机动性作为基础，无论是进入战场还是撤离都必须以闪电般的速度完成，为此其载具完全是为了快速部署Gears部队完成各种“点穴战”来设计的，忽视装甲防护和武器。而兽人部队则非常重视那些融火力与防护性为一体的肉盾，巨龙兽就是它们的坦克部队。它的左臂和右臂上各安装有一门重机枪，还有火箭发射吊舱，身后背负有一门巨大的能量炮。可惜的是，无论是X360版的过场动画还是PC版追加的第四幕中同它们真刀真枪进行的BOSS战，我们都没有看到过它们使用过这种超级武器，玩家们也仅仅只能控制它们发射机枪和集束火箭。根据官方的设定资料，能量炮是使用伊姆能源聚变反应进行攻击的中型攻城武器，因此可以推断其爆炸力过于强大，在近距离作战中可能造成误伤因而限制了使用条件。

《战争机器2》人类车队前往兰登市途中所遭遇的大战中显示，兽人还将巨龙兽当作登陆舰使用，在阻止人类“德里克”战车靠近的过程中，兽人在巨龙兽厚重装甲的保护下接近甲板，然后用公元16世纪海盗接船战的古典方式靠抓钩从巨龙兽身上登上“德里克”。

掠夺兽 Reaver

掠夺兽是兽人作为飞行载具的一种乌贼形状的生物，流线型的身体和身后的无数触手是这种野兽的标志性特征。有一个很大的疑问就是，这种没有翅膀的生物是如何飞起来的，一种说法是"掠夺兽"利用其强有力的触手蹬地，利用其反作用力腾空滑行。在初代游戏的第一幕中，几只掠夺兽在起飞时触角对地面产生的冲击力，甚至瞬间掀翻了一堆汽车残骸，掠夺兽与其说是在"飞行"，不如说是在不停地"跳跃"。但如果这一说法成立，就无法解释掠夺兽长时间的滞空能力和稳定高度的飞行是如何完成的。另一种理论是，掠夺兽可以将前端吸入的空气经过腹腔加压后从尾部喷射出去，依靠"生物航空发动机"来完成飞行。但从图像上去分析，掠夺兽身体外表不存在进气口这样的器官。掠夺兽可以装载两名兽族士兵，其一负责驾驶，另一个则负责开火射击，这与一战时期的古老空战模式有异曲同工之妙。而在一代通关动画中，还出现了一种头部安装有一门重机枪的进化版掠夺兽，这一物种在《战争机器 2》中再次出现，其攻击方式类似于航空机枪发明后的老式战斗机，可以由驾驶员在控制机体飞行的同时独自进行战斗，其后方依然可以再配置一名乘员，用于弥补横向和后方火力的不足。





潜地兽 Corpser



身高 30 英尺的潜地兽的看上去像一个巨型蜘蛛怪，八只如岩石般坚硬的长腿可以很好地保护自己相对脆弱的腹部。潜地兽被兽人当作挖掘机使用，用于扩展地谷的空间以及打通从岩层到地表的通道，与体型巨大的盘洞兽所承担的任务类似，只不过后者作为战略用途。潜地兽也是事变日中首个登上地面的兽族物种，它们会在离开洞穴之后，用自己的厚重身躯来掩护兽人步兵们从洞口爬出。尽管潜地兽只担负作战辅助任务，但它们挥舞的利爪和嘶叫时掀起的狂风，足以轻松将一队全副武装的人类士兵撕成碎片。

潜地兽装备有与巨龙兽类似的头盔和眼罩，这可能暗示了这两种穴居动物均惧怕强烈的光线，这副散发着黄色光芒的"太阳镜"在部分兽人步兵的头上也能找到。此外，潜地兽是无人驾驶的，这表明它有可能是惟一具有自我意识和较高程度智能的兽族大型动物。

德里克冲锋车 Derrick

兽人通过地洞来突袭人类，想彻底消灭这些敌人，就必须攻入它们的老巢。直译为"起重机"的这种车辆，是 C.O.G 最大的地面载具，堪称陆地航母，它负责将 Gears 部队送入地下，对兽人实施反攻作战。"德里克"的顶部为一个大平台，可以将"货物"全部集中堆放在这里，周围设置有护栏，平台后方有一门火神炮作为自卫武器。在到达目标区域后，它会伸出"长臂"部署钻地机，完成后乘坐"电梯"高速逆向突入的 Gears 部队，像利刃一样直插兽人的老巢。冲锋车是人类完成战略反攻的关键，《战争机器 2》中的老牛仔德西亲切的将其称作为"贝蒂"。兽人部队对这种直捣黄龙的人类重型单位非常忌惮，一旦它们出现在战场上，兽人会不惜一切代价将其摧毁。

事实上，C.O.G 使用这种"地狱伞兵"的方式对兽人进行反攻，在战略上是十分值得商榷的，要知道人类历史上的空降作战并没有多少成功的战例，无论是二战时期盟军在荷兰进行的"市场花园行动"，还是法军在奠边府进行的添油式空降，均已惨败而告终。每台冲锋车一次只能投放不到 30 名单兵，并且还不一定能够全数送达（游戏中我们不止一次看到钻地机直接掉进了万丈深渊）。人类最具优势的重装备并不能直接投放到地底作战，而那里却是兽族以巨龙兽为代表的凶神恶煞们盘踞的巢穴。但另一方面我们也应该看到，兽族惊人的繁殖能力和人类不断缩小的据点，使得消极式的被动防守无论获得怎样的胜利，只是让自己的灭绝之日向后略微推迟而已，惟有以这种堪称飞蛾扑火的自杀式攻击，才能获得扭转整个战局的微小可能性，从侧面也可以看出这场战争的血腥、疯狂与悲壮。



“王者渡鸦”直升机

King Raven


■俄军现役卡-50武装直升机

“王者渡鸦”是C.O.G使用的一种多用途直升机，类似于现实中美军的“黑鹰”，可用于执行运输、支援和战斗任务，一次可以运送12名全副武装的Gears士兵。这是一种无尾桨直升机，现实中的直升机如果没有尾部的螺旋桨，那么在飞起来之后机身就会象一个陀螺一样沿着主旋翼相反方向旋转，战时一旦尾翼受到损坏，采用这种结构的传统直升机必然会失去控制，当年摩加迪沙的反美武装使用RPG火箭筒射下的两架“黑鹰”战果，就是利用传统直升机的制动原理来实现的。“巨鸦”采用了共轴反转式旋翼设计，没有尾部螺旋桨，而是在原来的主螺旋桨位置安装有两副尺寸大小一样的旋翼。飞行状态下，原本一副旋翼带来的反作用力矩会被另一副反向旋转的旋翼相抵消，直升机机体不会发生扭转，也就不再需要额外的抗扭设计。由于不需要尾桨，因此机身设计的自由度更大，对于多用途直升机而言，就意味着机动力、载重量的双重提升。需要特别指出的是，“王者渡鸦”所使用的“双翼共轴反转”是现实中标准的俄式设计风格，代表机型为卡-28、卡-37和卡-50；美国采用的无尾直升机方案是纵列式（CH-47“支奴干”）和倾斜式（V-22“鱼鹰”）。从直升机设计风格的倾向，我们也可以进一步验证C.O.G的政治结构属性，从这一点上也可以看得出游戏制作人员的巧妙心思。



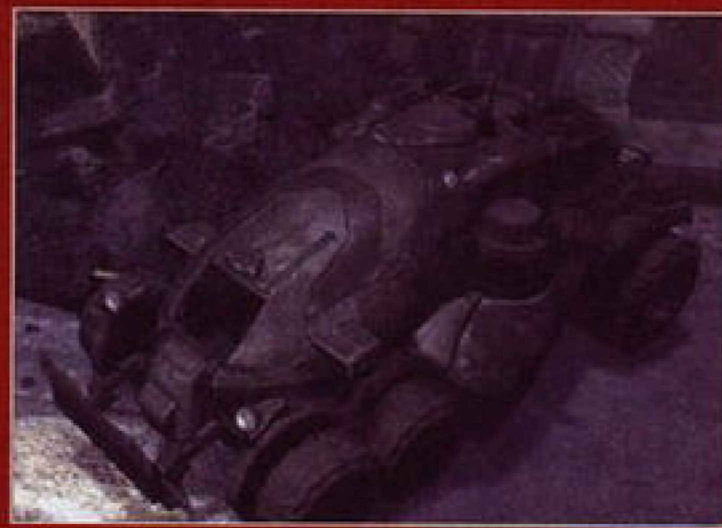
这种直升机的基本武装为一门火神炮和两门重机枪。装甲可以抵挡小型火器的射击，但无法防护爆炸物，由兽族“播种机”（Seeder）孵化出的飞行生物炸弹是这种直升机的天敌。另一个比较奇怪的设计是“王者渡鸦”没有舱门，这在游戏的对白中得到了验证，“黑大壮”科尔就抱怨这种没法关上机舱的设计，使得外面摇晃的景物尽收眼底，让他老是想呕吐。此外在杀死兰姆将军后的过场动画中显示，“王者渡鸦”还安装有用于夜间躲避夜行蝙蝠的紫外线灯。



APC战车

Armored Personnel Carrier

C.O.G的主力运兵车，乘员通过车首的舱门进出，车身上拥有六个橡胶轮胎，防护力足以保证可以抗击兽人榴弹枪的直接射击。游戏中并没有出现APC开火射击的场面，从外观上来分析，它的主武器为两门中口径炮，中间还安装有四门榴弹发射器。此外顶部还有一个专门用于停放“杰克”（负责为D小队开门、提供数据支援的小机器人）的卡槽。在《战争机器2》中，人类都市由于盘洞兽的袭击大都化为灰烬，道路也全部被封锁，因此也就不再需要这种战车作为地面机动力量了。





结束语

从以“虚幻引擎3”小试牛刀的最初技术演示，到如今成为X360平台上最具号召力的动作射击游戏，也许《战争机器》的成功是当初EPIC自己都未曾想到过的。从“小品”专型为“大片”之后，自然也需要剧情的疾步跟进，以游戏中的设定为基础进行整个世界观的扩展，自然是当务之急。

提以电影、动画和小说方式来对游戏的剧情进行扩展，一般都是采取“事后诸葛亮”的方式，待游戏卖座之后再利用游戏的影响力来推出相关的周边产品，最为典型的例子就是“《光环》系列”了。在初代制作完成之后，Bungie工作室将相关的设定资料交由以科幻小说作家艾瑞克·尼伦德领衔的团队进行整理，并最终诞生了四部堪称太空军事诗史的文学作品。除了第二部以外，三部作品均补完了三作游戏时间线之间的空隙，令整个游戏的世界观显得更为饱满厚重。而这种成功的文学与游戏之间的情节互动毕竟是少数，更多的是拿游戏的基本人物关系与背景进行再创作的、得到官方认可的同人小说。

作为欧美硬派动作游戏世界观构造的一个代表，《战争机器》为我们提供一个大的背景轮廓，而将游戏的视点缩小到时代洪流中的一群英雄的身上，不追求面面俱到的日式故事表现手法，所有同主线无关的背景线索均是点到为止。这种做法，一方面缓解了崇尚硬派风格的欧美动作游戏制作人不擅长世界观设定的局限。另一方面，游戏中点到为止的剧情交代，也给专业作家进行官方小说的创作提供了广阔的空间。就《战争机器》游戏中所交代的线索来看，无论是“钟摆战争”或者“事变日”抵抗，还是延续了十四年的人兽之战，其规模都要大大超过游戏中D小队的这一段经历，这也给前传小说三部曲和以此为基础的电影剧本的撰写提供了充分的空间。

隐藏在掩体之后的我们时而被兽人的火力压得抬不起头，时而怒吼着向这群嗜血的异种狂战士倾泻复仇的子弹，待到弹尽粮绝之际，挥舞着高速旋转的电锯，以义无反顾的姿态冲向敌阵……，这是《战争机器》最为直观和典型的酷烈风格。让我们一起期待2009年《战争机器》的官方小说续作和主题电影的推出，让惊心动魄的厮杀与英雄主义谱写的传奇，在另一种载体所描绘的时空中令我们继续感动。

不淋漓尽致不痛快！
——热血少漫升级战！



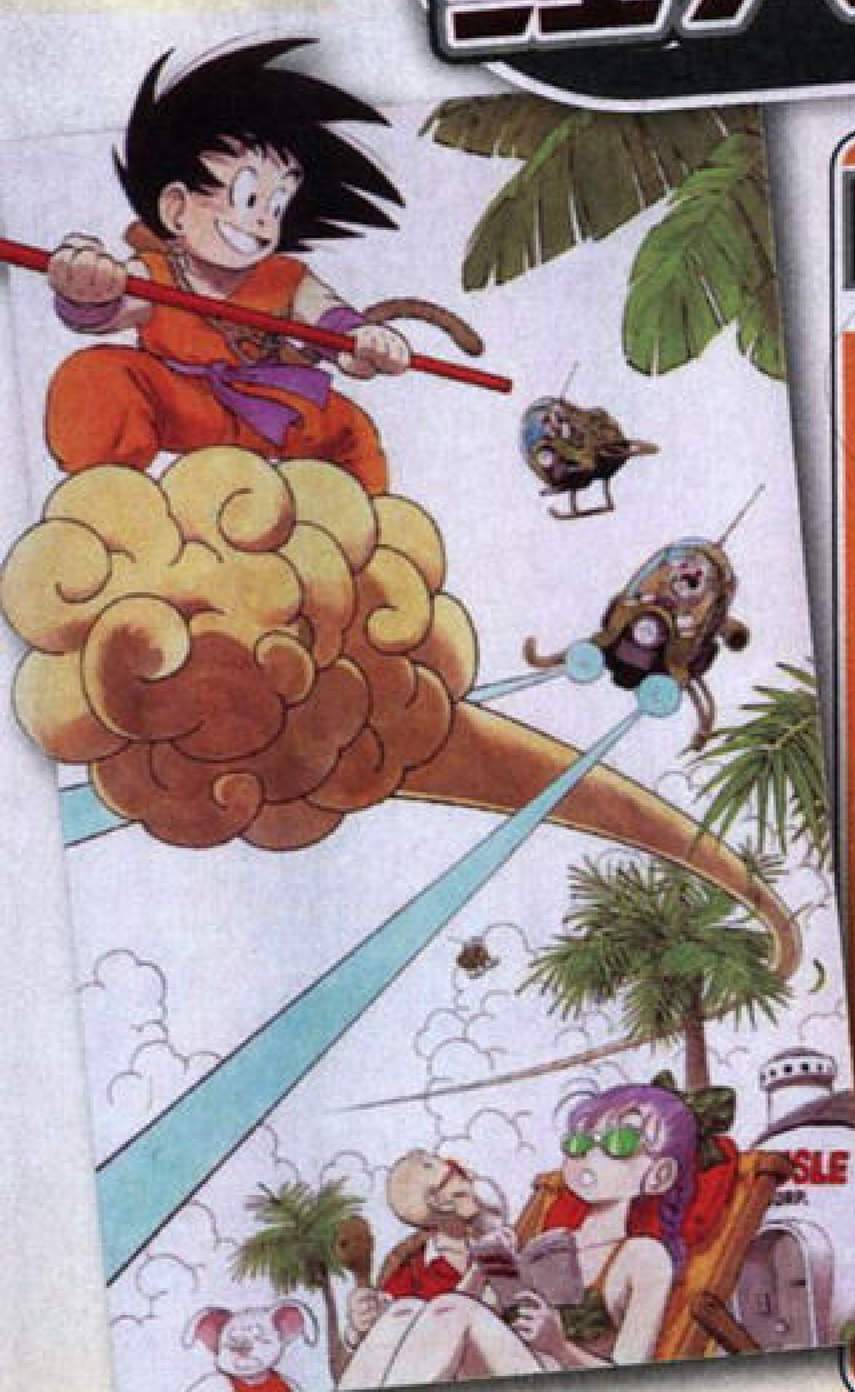
现在说起少年时代，我们总是无限神往：那真是一个简单的年纪啊，生活简单、头脑简单、爱情简单、一切简单。不比乳臭未干的童年还需要尿布的随时辅助，也不像刚踏入成人世界的青年那样沾染了一身世俗与铜臭，正值青春期的我们没有太多复杂的想法，笑那么直接狂野，朋友就是全世界，更有着无限的明天可供憧憬……而不是为着一场面试的结果就能将拯救世界的野望贱价处理成"下个月的房租"。

相同的特点换个舞台同样适用，例如我们都熟悉的ACG领域。青年漫画里总是有太多现实的课题，隔三差五还会上演些怪叔叔才喜欢的不健康戏码（怪叔叔最差劲了！ >_<），儿童漫画则总是太过低幼，幼儿园阿姨的面孔很天使身材却不够魔鬼，真正伴随我们一路成长的，始终还是热血少年漫画。满目疮痍的战场上，骄傲的少年与战友们仰面向天，荣耀的伤痕回应着必胜的信念，即便沾满了尘土和血污我们也不会觉得有多肮脏。要不怎么上来就说少年的思考模式简单呢？最直接的热血只需通过战斗就能实现，至于令热血更加炽烫乃至沸腾的，则必然是战斗力与战斗档次的不断升级。那是只属于少年的乐趣，换了中老年人，热血与升级就只有高血压患者才能体会了。

那么，接下来的漫长篇章里，请随我一道走近那些耳熟能详，伴随了一代又一代人成长的热血少漫。无论你是风华正茂还是业已成熟，你都不能否认，那曾经是我们最精彩的青春记忆。

文 两色风景　美编 木仙

经典档案No.1——七龙珠



传奇事迹超浓缩

卡卡罗特・孙是来自于毁灭星球"赛亚星"的外星人，牙跟毛都没长全的时候就乘坐着宇宙飞船偷渡到了地球上，并幸运地被一个名叫孙悟饭的武术家捡到收养，更被赋予了从齐天大圣那里A来的大名——孙悟空。爷爷去世之后悟空过上了独居生活，直到有一天认识了搜集七龙珠的城市少女布尔玛，并在她的业务员式游说下决心去见识外面的世界有多么精彩。在初次寻找龙珠以失败告终后，悟空拜倒在了龟仙人的沙滩裤下展开艰苦的训练，并在之后的天下第一武道会上取得了亚军的好成绩，从此一发不可收拾，直到成长为歼灭犯罪组织黑绸军以及短笛大魔王的英雄，实力位居世界之冠。树大难免招风，娶妻生子后过着游手好闲的米虫生涯的悟空因为外籍兄长的来访而终于知晓了自己的身分，正式晋级成为了保护宇宙的战士，不管是地球还是那美克星，都留下了他摸爬滚打的悲壮身影。一个个强大的敌人诸如弗利萨、人造人、沙鲁乃至终极BOSS布欧都在他的努力下一一被灭。辛苦了一辈子的悟空从此跟自己的老媳妇、儿子儿媳以及孙女一起过上了幸福的生活。

升级轨道关键词

Part1. 师父

虽说赛亚人是天生的战斗民族，但是没有好的指导老师也只会耽误你的进步。在故事初期，《龙珠》里的人物得以升级靠的还是来自师父的谆谆教诲，作为孙悟空求学生涯里的第一位恩师，龟仙人的存在感是所有人难以企及的，原因之一是悟空那身龟仙流道服的造型实在太深入人心，原因之二是，到哪里去找这么下流的师父啊！龟仙人一生曾教过悟空、小林与乐平三个弟子，其中悟空是出师最快也最令人没有成就感的，因为不管龟仙人如何煞费苦心地启蒙他对女性的兴趣（这真的是师父应该做的事情吗！），悟空也还是一直处于分不清芙蓉姐姐与如花哪个更漂亮的状态（……亏你能娶到那么漂亮的老婆），至于实力曾经世界第一的龟仙人到了后期废柴到了只能扮演路人甲的地步，恐怕是他自己也没想到的……

悟空的第二位师父是俯瞰世界的神——当然，他其实是来自那美克星的外星人，更与邪恶的短笛大魔王

一心同体。神的地位尊贵，性格慈悲，对悟空的调教自然也是珍而重之，甚至溺爱徒弟到了怕他打不过短笛干脆亲自上阵的地步，原本矮小的悟空在他那里训练几年后不但实力大增，连外表也进化得高大英俊（个人认为这才是神师父最大的贡献），这种买一送一式的训练成功真是令人感动。此外，一直到神领了便当消失后，他所留下的遗产"精神时光屋"也还可以供一群主角们任意使用，真可以说是一位把剩余价值发挥到极致的仁师。

悟空的最后一位师父是北银河的界王。此人外观矮胖，头顶两根须须，不出意外的话绝对是参考蟑螂设计的造型。界王别的爱好没有，最喜欢说一些温度在零下的冷笑话，并且将这当作徒弟入门的第一项考验（你到底是来教什么的啊！）。界王对悟空的贡献也是良多的，他教了悟空能在短时间内将力量提升 N 倍的"界王拳"，还教了他汇集八方力量来攻击的超必杀"元气弹"，两样绝技都在后来大派用场。当然，界王的奉献中最为可歌可泣的一段是，他给悟空提供了一个"面对快要自爆的沙鲁，实在想不到能把他转移去哪里，因此只好带到界王那里去了"的选择，以至于赔上了一条老命……真是悲壮到了极点！

最后要补充的是，在《龙珠》中，这些曾经对升级起到重要作用的师父们基本是公共的，悟空用完了之后就轮到小林、乐平、天津饭、饺子等二三线人物使用，利用率高且回报快，深受大众欢迎。

Part2. 死亡

死是非常不吉利的字眼，偏偏对战士而言，死亡的阴影犹如内衣裤般跟他们形影不离。可喜的是赛亚人具有一种奇怪的体质，一旦在死亡线上振作回来，能量就会翻倍地递增，可爱的赛亚王子贝吉塔有次还天真地想要利用这一设定来作弊，于是故意让自己承受死亡攻击，后果是险些赔上老命。得不到治愈的重伤是没有意义的，于是《龙珠》中开发出了名为仙豆的万灵丹，无论受了多重的伤，是断手断脚还是断子绝孙，只要一颗仙豆，即可实现疤痕去无踪，实力更出众的惊人疗效，并且居然还能十天不饿！由于这玩意儿实在太牛了，所以后来的故事中，鸟山明不得不让仙豆开始绝种，换上了新天神丹迪所拥有的"治愈系"能力作为替补，从这里我们可以看出鸟山明绝对是网游玩多了……你肯定很喜欢用牧师吧！

比治愈更加厉害的则是颠覆生命常理的"复活"。由于《龙珠》中有着神龙这一大能人，不管死了多少人，不管死了几次，甚至孕育他们的星球都没了，只要龙珠在，一切即可恢复如初！面对这样死死更健康的设定，前仆后继成为了一桩何乐而不为的美谈。话又说回来了，《龙珠》里还存在着"冥界""灵魂"之类概念，因此可以用灵魂状态参战的战士们有时候连复活这套手续都省了（你们够了……）。

总而言之，在《龙珠》这部武林盟主级热血漫画中，死亡绝不代表着一劳永逸，死去活来是所有角色的惟一命运。



Part3. 变身

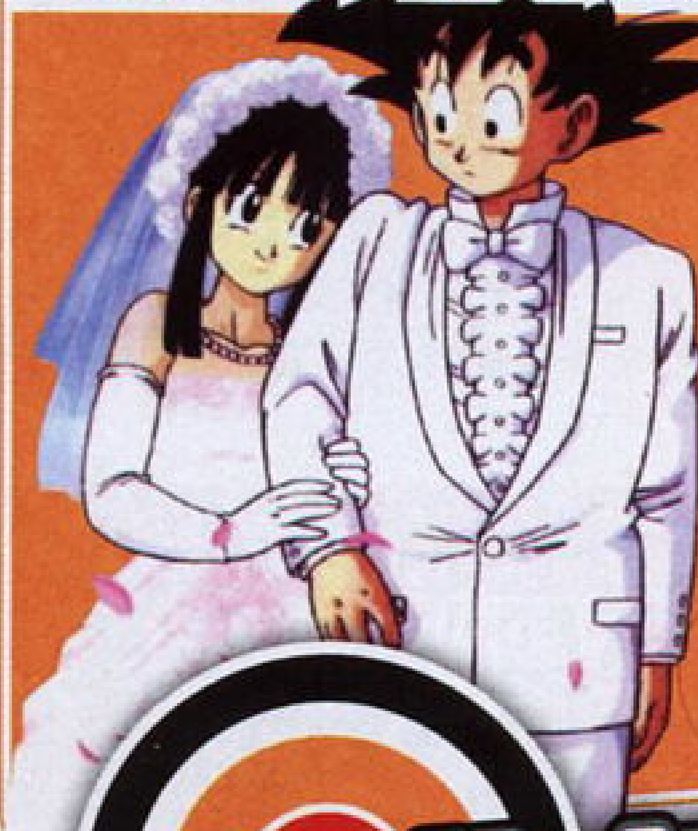


最初的时候，鸟山明大概只是希望悟空的形象更贴近猴子，所以往他的屁股上粘了条毛茸茸的尾巴，这种玩笑般的设定在赛亚人登场后才突然变得严肃起来，因为赛亚人居然是个男女老少都拖着尾巴的民族（太丑了……），对他们而言，尾巴既是标志，也是战斗力的增幅器，长有尾巴的赛亚人在照射到月光的情况下可以变成巨猿，形象虽然不好看，战斗的等级却一下子提升了数个台阶，这也是《龙珠》最早出现的变身。

当然，更具魅力的变身始终还是悟空因愤怒而突破极限，成为超级赛亚人的那一刻，那时的他一头金发，全身笼罩在金色的火焰之中，真的是酷绝人寰。后来出于剧情的需要，悟空又接连升级成了超级赛亚人 2 与超级赛亚人 3，外形的区别基本就是头发越来越长，模样越来越狂野……至于贝吉塔、悟饭、悟天、特兰克斯等一大群人陆续成为超级赛亚人这一点，则让"500 年才出一个"的传说沦为了可以在淘宝上批发的廉价概念……

发生在反派身上的"变身"同样抢眼，例如弗利萨的四段式和沙鲁的三段式，后者是伴随着"吸收"而成立的——通过与强者的融合，实现战斗力的上扬和外形的改变，把这一招发挥到极致的是魔人布欧，此君为求胜利吞并了太多的人，逼得身为主角的悟空们也只好通过合体来抗衡，所以说后期的《龙珠》乍看还是两个人的 PK，其实完全是群架啊……

英雄儿女感想谈



《我爱战斗，战斗爱我》By 孙悟空

其实我蛮喜欢战斗的，因为我不知道除了战斗之外我还能干什么。

我的老婆琪琪曾经严厉批评过我"结婚以来你赚过一分钱吗！"我要很惭愧地告诉她："恐怕我到死为止都得你来养……"地球人都知道，我是一个不适合职场的男人，所以我只好上战场。升级对我而言，比升职容易得多，打仗也远比打卡有意思……

回首一路来的战斗，我是感慨良多啊。想想小时候多单纯，能在河里踢昏一条鱼就已经是天大的成就了，但是现在，只要我愿意，一脚把银河系踹个稀巴烂都不是不可能的……别怕别怕，我当然不会那么做，毕竟宇宙的和平可是我拿命换来的。

未来的日子里应该也还会一直战斗吧。虽然《龙珠》的漫画完结了，可是还有动画，还有真人版，还有同人之类的领域等着我去发光发热。

要说我惟一的不满，大概是每次合体的对象都是臭男人吧，那感觉，我是不知道别人怎么想啦……反正我觉得挺恶心的就是了……

经典档案 No.2——圣斗士星矢



传奇事迹超浓缩

一个名叫城户光政的博爱老头走遍世界各地，先后让一百以上的女人怀孕，并把生下来的孩子们集中起来成立了一个名叫"圣斗士"的神秘组织，围绕着自称女神转世的纱织美眉，与遥远的希腊圣域展开了连番激战。在将堪称人类文化遗产的黄道十二宫糟蹋一番之后，他们又去了北欧、海底与地底世界，与神斗士、海斗士及冥斗士打至天昏地暗，最新的战场干脆升级到了天界。可以说海陆空两岸三地都留下了他们抛头颅洒热血的身影及呻吟。在这个过程中，由星矢、冰河、紫龙、瞬、一辉这五个来自不同国家但不知道为什么都讲日语的少年所组成的，名为"青铜五小强"的团队也在无数人心中留下了比 F4、Twins 等组合更深刻的印象。

升级轨道关键词

Part1. 圣衣

人靠衣装马靠鞍，圣斗士靠的自然是圣衣。作为代表一个职业的形象招牌，圣衣的出现不单是服装界的奇迹，也是让圣斗士们的美形度与战斗力同时上升的不二选择。至于"为什么穿着那么重的衣服反而更厉害了啊！"之类不解风情的问题，基本可以被丢进"不要追究细节"的范畴。

圣斗士是分等级的，圣衣也不例外。五小强团队隶属的档次是青铜，因此圣衣的坚固程度也经常给人以正处于粉碎边缘的感觉。有鉴于此，故事中特地安排了一位擅长针线活……我是说修补圣衣的穆先生，并设计出了"淋上圣斗士的血才能彻底让圣衣复活"这种跟巫术没两样的恐怖方法，从而保证了圣衣的历久弥新。当然最令人羡慕的莫过于凤凰座一辉的圣衣了，据说这套圣衣可以像不死鸟那样无限次自动修复，虽然一样找不到任何的科学根据……

由于《圣斗士》是一部类似《西游记》那样的，讲述底层劳动人民向上流社会挑战并最终取胜的励志作品，所以青铜圣衣虽然乍听之下不甚值钱……我的意思是高级，但是青铜圣斗士们也还是毫无悬念地打败了皎洁的白银圣斗士们。与此同时，在故事开篇时引人入胜的黄金圣衣也在后来冒出了十二件之多而贬值，具体表现在五小强发威时，居然能令圣衣乍现出黄金般的色泽与强度，从而击溃实力远在他们之上的强敌，真乃是宝塔镇河妖，国货当自强啊。

黄金圣衣之后并未出现如许多同学们猜测一般的钻石圣衣（还美钞圣衣咧！），而是出现了依据地理位置和属性进行划分的海圣衣、冥圣衣与神圣衣。如果说最初的青铜圣衣还具备分解后组成华丽模型，从而引诱小朋友们掏钱买周边的价值，后来出现的那些圣衣就基本是"好看才是王道"的视觉系而已了。久而久之，什么样的圣衣该谁穿也变得无所谓，小强们不时换换制服也成为了一道靓丽的风景。

然而武侠小说里有所谓的"无招胜有招"，因此圣斗士之中也出现了紫龙这样不穿胜有穿的脱衣狂魔。此人除了老爱自暴自弃地脱掉圣衣之外，还擅长在关键时刻自残肉体，从而激发更大的潜能，无论从哪个角度看，这都是一种类似毒瘾发作的费解行为……



Part2. 小宇宙

中国的道教里有一种说法，人类即宇宙。想必听过这话的车田正美于是发明了"小宇宙"这一决胜关键，将圣斗士们的所有可能性都提升到了宇宙的高度。于是在这部作品里，我们经常能听到一些诸如"你的小宇宙好大"、"不，你的小宇宙比我更大"之类的台词，每每令人产生小宇宙是他们身上某个部位的错觉！也可以说，整部《圣斗士星矢》就是一群少年努力把自己的小宇宙酿成大宇宙的过程。



伴随小宇宙的升级而来的，则是绝招的升级。于是"天马流星拳"变成了"天马彗星拳"，"庐山升龙霸"变成了"庐山百龙霸"，名字华丽了，威力也翻倍儿上涨，如果这部作品可以无限连载下去，我们有朝一日肯定能听见诸如"天马宇宙拳"、"喜马拉雅山龙霸"之类的招式名……

至于小宇宙燃烧到了一定境界后随之而来的一种福利就是能让圣斗士们提高自己的精神修养，从而突破原本的五感以及类似直觉的第六感，领悟到传说中的第七感，到那时，即便你已经是个残到连站也站不起来的人，生命之火也依然不会熄灭，甚至还能进行反击！然而随着故事的发展，强敌的增多，"七"这个寒酸的数字已经不够用了，于是完全理解不能的第八感出现了，所以如上所述，如果这部作品可以无限期连载下去，第 365 感或者第 1001 感的出现也只是时间问题罢了……

Part3. 女神

人没有了梦想，跟咸鱼有什么区别呢？这句话的圣斗士版大概可以写作"圣斗士没有了女神，跟咸鱼有什么区别呢？"是的，雅典娜女神，就是决定着青铜五小强是人还是咸鱼的关键（突然觉得好可悲……）。对于圣斗士而言，"女神"才是超越圣衣、超越绝招、超越小宇宙，超越第七感，将他们的潜能发挥到难以置信，由冥界的最深处直达天际的最！大！奇！迹！

不过，与其说女神是战斗力提升的关键，不如说她本身就是战斗发生的关键。这个口口声声叫嚷着和平的大小姐，其实根本是个热爱受虐的战争狂魔。整部《圣斗士星矢》里她所干的事情只有两样：1、被虐；2、等人来接她。从"十二宫篇"里胸口插着箭的睡到自然醒，到"北欧篇"里穿着短袖在寒风中摆 Pose，从"海皇篇"里泡在生命之柱中练憋气，到"冥界篇"里缩在生命之壶中练瑜珈……纱织小姐的任务之单调让人发自肺腑地相信，有朝一日这漫画拍摄真人版，扮演纱织肯定是一件非常轻松的事情……

至于这个女人最令人发指的地方莫过于在青铜五小强伤痕累累，即将昏迷的时候，以幻觉的形式浮现在他们的脑海中，然后极度无良地说出些诸如"不要放弃！你们还能打！再去打吧！"之类的台词（写到这里我觉得不将此女子涂黑了脸拉去游街不足以平民愤），而本来可以好好休息的小强们在这种被老板监视的情况下也只好一边低吟着女神的名字，一边强撑起 HP 为负数的身体去面对几乎不可能战胜的对手……真的很想对他们说一句，为了世界和平以及你们的身体健康，尽快把这女人给解决掉吧……

英雄儿女感想谈 《明天在哪里呀明天在哪里》By 星矢

大家好，我是天马座圣斗士，星矢。

我想大家对我的印象，除了英俊潇洒和怎么都打不死之外，应该就是我的恋姐情结吧。的确，我的人生就是在升级打怪的同时顺便找找姐姐。其实我也很想活得更丰富多彩一点的，但是不知不觉，青春就被我这样混过去了。这该归咎于我是个没啥主见，随波逐流的人，而我所在的部门又是由五个人构成的，其他四个一行动，我也不好意思不跟上。

其实这么多年打下来，我的身体早已经伤痕累累，某个误会我是拳击手的医生早就对我说了我应该退役，因为我的五脏六腑四肢百骸都已经布满伤痕了。我当时跟他说我还能行的，我已经领悟第八感了哦，那感觉就是……医生吓坏了，说你还是赶快退役吧，你看你都被人打成脑残了。

此外还有一件不幸的事情，那就是我从青春期开始就一直穿着那么重的圣衣在运动，现在已经出现了举重运动员一样的恶果，长不高了 T_T

所以真的只能继续战下去了。要战就只能跟着纱织小姐，她拥有吸引别人来找麻烦的体质，跟着她，有没有肉吃我不知道，但肯定有架打……

不知道以后每干一次架，能不能跟她领一点薪水……我也到了该为未来考虑的年纪了，毕竟我跟其他几位兄弟不一样。比如紫龙，他退役后可以去跳脱衣舞维生，比如冰河，可以直接进冷冻厂当人形冰箱，比如阿瞬这个伪娘可以去女仆咖啡屋，比如一辉可以去卖烧烤……如果他愿意。而我干嘛呢……

在此真诚呼吁各位读者，千万不能像我似的把青春浪费在打架斗殴上啊！血泪！



经典档案No.3——封神演义

传奇事迹超浓缩

商朝末年，中国当时的总统纣王先生被妲己小姐迷惑，从此由一个据说曾经英明神武的帝王变成了一个昏君，每日埋头研究各种以折磨人为最高乐趣的刑法及刑具，由于High点太高，直接导致了跟不上此人节奏的忠臣与百姓纷纷毙命。为了拯救苍生，住在仙界的昆仑山首领元始天尊命座下弟子太公望——也就是姜子牙啦，但是这书里他是个年轻俊朗的少年——前往人间执行打败妖魔，并将他们封印的"封神计划"，实力有限鬼点子无限的太公望从此过上了一边打混一边打架的生活。不断出现的同伴诸如哪吒、杨戬、雷震子、黄天化等分担着他的压力，一点一点助他实现了进军朝歌的愿望。后因殷朝太师闻仲操纵太空堡垒——金鳌列岛对昆仑山发动攻击，太公望又卷入了一场死伤惨重的仙界大战中。等到好不容易打败金鳌列岛并按照正常的历史将朝歌和纣王一起葬送了之后，又出现了搅局的ET女娲娘娘。这是由史上最无良男主角领衔主演的史上最颠覆名著！



升级轨道关键词

Part1. 法宝

作为著名的中国古典小说，《封神演义》的最大特色在于，它是所有同类型小说中"法宝系统"最为完善的一部。漫画中的仙人们跟凡夫俗子相比，最显著的就是由"仙人骨"产生的体力优势，而这，是他们能够使用"法宝"的关键，因为法宝只有在源源不绝地吸收人体能量的前提下才能发挥作用。书中所登场的神仙、妖怪、道士极多，他们每个人都拥有一样不同的法宝，法宝的造型是不固定的，二郎神杨戬的哮天犬与雷震子的双翅、金鳌十天君的十绝阵都是法宝的一种。

由于这部作品基本上只是披着古典主义皮的空想科学大战而已，所以书中出现的种种法宝虽然都饮水思源地保留了诸如九龙神火罩、太极图、雷公鞭、降魔杵等中国风盎然的学名，本质已经跟未来兵器没有两样。看一个人物厉害与否，关键是看他的法宝等级如何。法宝够牛，主人也就够厉害，反之够厉害的主人才能使用更厉害的法宝……如此循环下去，这就是《封神演义》的独特升级方式。



故事的开始，太公望所使用的法宝是一根状若教鞭的指挥棒，名曰"打神鞭"，作用是挥舞一下就能掀起飓风，从而达到攻击、防御、掩护等目的，威力一般。不久后打神鞭经过了技术改造，加强版名为"杏黄旗"，可以直接从昆仑山吸收能量来发威，掀起的风暴一下子有了撒哈拉龙卷风的规模！再后期，杏黄旗被淘汰不用，该换上了威力无穷的超级法宝"太极图"，这件普通人类握一下就会被吸干成木乃伊的法宝在太公望手中却能操控自如，显见太公望的能力已经得到了极大的提高。

既然说的是法宝，便不能不提全身上下都是由法宝组成的哪吒了。在漫画中，此君是一个人造人，一出身就背负着攻击系法宝乾坤圈、防御系法宝混天绫及飞行系法宝风火轮，而身为其师父的疯狂科学家太乙真人却还觉得这样的装备不够拉风，于是又变本加厉地为哪吒配备了宛如光剑的火尖枪以及跟火箭炮没有两样的"金砖"……如果说，藤崎龙版本的哪吒在最初登场时还能让我们感受到那么一点《哪吒闹海》的影子，那么后来的他，完完全全就是一堆会走路的重型武装……

Part2. 真面目

好奇心可以害死猫，那是因为在好奇心的驱使下窥见到的真实可能无比恐怖。《封神演义》里的部分角色拥有不止一张脸，当他们撕下平常的面具，露出自己的真面目时，原本一直隐藏、压抑的实力也会同时爆发出来。例如人称天才道士的杨戬，漫画里的他被塑造成金鳌岛领袖通天教主的儿子，因为多年前的交换人质事件才在昆仑山长大。当杨戬为求自保而变身成为半妖态时，激涨的妖力瞬间击溃了张天君的亚空间。半人半妖（不可简称为人妖）的造型更有一种亦正亦邪的魅力。

拥有真面目的不止杨戬一个，还有萝莉胡喜媚与太公望的坐骑四不像。前者的原形是能够自由穿越时空的雉鸡精，任何人碰到她的羽毛就会实现肉体的退化，而四不像平常的造型胖墩墩如同河马，真面目却是一只宛如巨型螳螂般的正版四不像，能够蚕食能量的他也是全书最生动的角色之一。

当然最让人吃惊的真面目还是主角太公望的。当此人被揭晓跟王天君是同一个人，并且还是女娲的同胞兼人类的始祖——伏羲时，所有读者想必都被震撼得想要拿着金属球棒去问候藤崎龙"你是怎么想出这么扯的剧情的啊！"恢复成伏羲的太公望，除了一头白发和全新的服装之外，性格并没有太大的改变，但是能跟女娲抗衡的实力已经不可同日而语了。

Part3. 封神台

在《封神演义》的原作里，"封神"指的是在战斗结束之后，将所有殉难的将士们一一授予神仙名号的行为，但是在漫画版里面，封神的"封"却是作为"封印"的意思来解读。在元始天尊所设置的力场范围之内，任何一个出众的人在挂掉之后，灵魂都会"咻～"地一声飞走，进入那个名为"封神台"的特殊装置之内。

但是故事的最后却揭露了封神台的真实作用，那就是如同集中营一样囤积高手，被系进来的人不会有一时三刻化为脓血之类的下场，而是暂时呆着，等到太公望拼了老命也没法打败花魁女娲的时候，封神台解放了，所有实力超凡的仙道再次出现在众人的面前，他们将能量集中在太公望的身上，从而令他的实力提升到了珠穆朗玛的高度，在这样"团结就是力量"的真理之下，终于一举推翻了万恶的旧社会……我是说女娲。与此同时，也让许多曾经为喜爱角色的罹难而悲痛欲绝的读者们一脸愕然地感受到"老子之前白哭了……"

英雄儿女感想谈

《女人，你的名字叫弱者》By妲己



大家好＾＾我是你们的好朋友妲己哦～当然现在我已经不在了哟～想不想我呢～想我的时候看看天空大地花草树木就好了哟～因为在结局里人家已经跟地球融为一体了哟～人家现在是大地之母哟～

要说起这战斗呀，升级呀其实挺麻烦的～所以妲己我呢从来都不考虑那些～留给笨蛋太公望他们去做就好了嘛～谁叫人家是个女人呢～还是那种柔若无骨，只能依偎在男人背后并把这当成一辈子的骄傲的女人～啊女人～你的名字是弱者～

最后各位读者一定要记住哟～我们这一部《封神演义》是标准的胡编乱造，千万不能当成原作去理解哟～不然考试会得零分的哟～好了～人家去做美容了哟～

（众：……这是什么感想！）

经典档案No.4——犬夜叉



传奇事迹超浓缩

从前有一个名叫犬夜叉的不良少年，每天都在村庄里干一些杀人放火之类的坏事，终于被恨铁不成钢的麻辣教师桔梗一箭射穿胸口，从此钉在了高大的御神木上一晾就是五百年。五百年后，一个名叫唐三藏……呃不，是一个名叫戈薇的女子高中生借由一口能够转换时空的"食骨之井"穿越回了战国时代，解开了犬夜叉封印的同时也射爆了传说中的四魂之玉，从此不得已与犬夜叉组成收破烂拍档，前往日本各地寻找四魂之玉的碎片。期间他们认识了法师弥勒、小狐妖七宝以及破魔师珊瑚，更被一个怎么砍都砍不死的名叫奈落的烦人妖魔缠上。最后凭借着爱与正义的力量，犬夜叉等人终于消灭了奈落，从此过上了"请帮我生孩子吧"的惬意生活。

升级轨道关键词

Part1. 兵器

刚登场时的犬夜叉还是赤手空拳打天下，半人半妖(或者说半人半狗)的缘故，那时犬夜叉最厉害的招数是"散魂铁爪"，通常情况下都是一边吼着这一招的名字一边用他那锋利的爪子朝着妖魔一抓，撕心又裂肺，尽显其野性风采。有鉴于此人的指甲从来没有过修剪概念，我们不能排除对手是被他指甲里淤积的污垢给活活毒死的。

玉树临风万人惊艳的杀生丸的出现终结了犬夜叉张牙舞爪的不雅时代，那之后犬夜叉拥有了一把名叫铁碎牙的妖刀。原本这兵器是犬夜叉的老爹封印于犬夜叉眼睛里的遗物(你说这老爹多会藏东西啊)，外观生锈且破烂，能不能切萝卜都是个问题，但是只要犬夜叉怀着保护人类的目的去挥舞，铁碎牙就会惊现鸟枪换炮的蜕变，一晃而现其宛若狗头铡的真面目。铁碎牙的出现使得犬夜叉的驱魔生涯进入了小康，从此他再不需要不讲卫生地用手去对付妖魔，就跟猿猴学会了使用工具一样，具有里程碑的意义。

可以说，犬夜叉的战斗力是伴随着铁碎牙的升级而升级的。随着经验的不断累积，犬夜叉相继学会了用铁碎牙施展"风之伤"、"爆破流"、"金刚枪破"等绝技，每次他一发威就是飞沙走石，眼前的景色犹如被导弹轰炸过一般荒芜掉一大片，剽悍得令人咋舌。与此同时铁碎牙的形态和颜色也发生着相应的改变，从流线型到钻石型，从红色到黑色……总之是越来越缺乏美感了。





Part2. 妖血

犬夜叉的父亲是原型高大如山的犬妖，母亲则是身材标准的人界公主，两个人配对的结果是生下了犬夜叉这个两面不讨好的混血儿。兼具妖怪与人类属性的犬夜叉，每当朔月之夜来临的时候就会身不由己地变成黑头发的人类形象，妖力全失，暂时只能充当一个靠别人来保护的肉脚，这是犬夜叉最丢脸也最没用的时候。

有得必有失，既然有人类之血占上风的情况，自然也有妖怪之血担任主导的时候。在对决能够窥见自己心思的悟心鬼时，犬夜叉使尽浑身解数也无法取胜，生死关头，他体内的妖血不甘示弱地沸腾了起来，令犬夜叉突然变成一个犹如妆化得太浓的青面獠牙造型，那时的他回归了最原始的战斗方式，无需铁碎牙，光靠利爪的撕扯也足以痛快地将对手碎尸万段，这种打鸡血一般的暴走状态真是让人在心寒的同时忍不住表扬其真是有型。

Part3. 四魂之玉

四魂之玉大概是最受《犬夜叉》里妖怪欢迎的周边产品了，本质是妖力凝固体的它拥有强烈的邪恶能量，还封印着一个叫做曲灵的妖魔。说到四魂之玉的奥妙之处，大体可以分为两点：

1、充电器的作用：快挂的人可以因为四魂之玉而苟延残喘，例如珊瑚的弟弟琥珀，就是靠着脖子上的四魂之玉充当肉体与灵魂的纽带才能勉强保持性命，一旦拿走四魂之玉，琥珀就会像拔了插头的按摩椅一样停止振动；又例如杀生丸的断臂时期(注：他的手臂有阵子被犬夜叉砍断了，故名为断臂时期，绝不是其他什么不良概念，想什么呢，真讨厌)，不管换上什么手臂都会在不久后腐烂，惟有安装着四魂之玉的手臂因为具备着充沛的生命力而不会出现那样的情况；例如早已经死去多时的七人骨头战队也是因为四魂之玉的缘故才复活。所以说四魂之玉真的是既防腐又保鲜的主妇好帮手。

2、兴奋剂的作用：借助四魂之玉，寻常人类可以获得夺取天下的力量，而妖魔则可以实现妖力的大大提升。将四魂之玉安装在身体的不同部位还能实现不同程度的强化，例如狼妖族少主钢牙就在自己的双脚上安装了四魂之玉的碎片，从此身体倍儿棒，跑嘛嘛快。这样的用法同样适合于兵器。总之四魂之玉若能实现大批量生产，必将成为建筑界、医疗界、饮食界、体育界等等领域的人气道具。



英雄儿女感想谈

《主妇日记》By 戈薇



七月七日晴突然下起了大雪。这天下午，珊瑚约我出去买菜，回来的路上，我们又聊起了那段腥风血雨的过去。

时间过得真快啊。第一次见犬夜叉的时候，我还是一个擅长制服诱惑的女子高中生，可是如今的我，已经是一个不折不扣的贤惠人妻。

其实我一直有很强烈的负疚感。因为所有的冒险都是我引起的，都怪我太过国色天香、美不胜收、风华绝代、楚楚动人……以及所有类似的理由，才有了这一切的故事。如果我不美，鬼蜘蛛就不可能疯狂迷恋我的前世桔梗，也就不会跟一群妖怪同流合污形成了奈落，那样我们就不需要跟他死缠烂打那么久了。

美丽真的是一种罪。自从成为了一个每天都要为家务操劳的黄脸婆时，我才反复感受到这个真理。为此，我没事就会把小黄瓜切片拿来美容，完了之后还能凉拌了拿去喂犬夜叉，真是一举两得。

对于犬夜叉这个劳工，我是没有别的挑剔之处啦，怎么说他也是个不错的男人，并且还有一半狗的血统，跟他在一起连养狗都省了，现在他跟弥勒法师联手四处敲竹杠，生意做得还蛮红火，作为一个女人我真的不该要求太多。

更何况，更何况，更何况……他的哥哥杀生丸还那么帅气！哦，每次管杀生丸叫哥哥的时候我都心头狂跳呢。当然这是不能让我那爱吃醋的男人知道的。

好，该做饭去了。

经典档案 No.5——足球小将



传奇事迹超浓缩

某个小镇上云集着一群经过改造的正太，他们热爱足球，同时一个个具备把足球当炮弹踢的实力，这里面最恐怖的是一个名叫大空翼的人，在他的带领之下，这群魔鬼正太们一天比一天进步，就看着他们称霸完小学称霸中学，称霸完全市称霸全国，称霸完亚洲称霸地球……在这个过程里最恐怖的事情不是别的，而是他们那比姚明还姚明的十一头身比例身材。日向小次郎、岬太郎、若林源三、三杉淳、葵新伍、若岛津健……就是他们，共同打造了属于一代少年的足球之梦，以及日本人靠着想像力纵横世界足坛的YY之旅。

升级轨道关键词

Part1. 技巧

作为最资深的足球漫画，《足球小将》之所以无可取代，不单是因为它充分体现了足球的魅力，也不是因为它引起了许多小P孩对足球的兴趣，而是在于故事里那层出不穷的，只能解释成来自另一个世界的技巧，它们极大程度地丰富着这部漫画的趣味性，同时也慢慢地将这部体育漫画转型成了一部超现实主义大作……

看《足球小将》长大的读者不会觉得《少林足球》有多么稀罕，因为他们是被高桥阳一洗脑的一代。绿茵场上，大空翼与他的队友们个个仿佛武林高手，仿佛杂技团员，他们能够轻易跳出两米或者更离谱的高度，然后无视地心引力地在空中从容逗留，并完成调整重心，摆好Pose，对准球门，进球得分这一系列神奇的动作，但是要注意，这个名为"倒挂金钩"的招数只是《足球小将》所有绝技里最为普通的一个。看看后期就知道了，从正太长成为青年的大空翼，原创了名为"滑翔冲力射球"的梦幻技巧，只需利用风的速度以及滑翔的弧度，即可实现"我明明是朝着观众席踢的，但球在空中拐了个弯还是进门里去了"的不可能完成的任务。如此一来最辛苦的莫过于守门员了，局势决定了他们必须像猴子一样上蹿下跳，就这还不能保证他们能拦下所有匪夷所思的射球。

除了主角大空翼之外，《足球小将》里的其余角色也是各具神通，一旦他们出场，原本紧张刺激的球赛就会迅速转变成欢乐的魔术表演。可以像赛车漂移般高速回转的"剃刀射球"，像老鹰一样贴地飞行然后将球撞入球门的"怪鸟飞翔射球"，通过高速的游走令对方产生"丫分身了"之错觉的"曙光女神之幔帐"……种种种种，无不是令人眼花缭乱，叹为观止，并再三确认"……他们真的是地球人吗……"的魔幻绝技……





Part2. 力量

除了技巧型球员外，足球场上当然也不乏力量型球员，他们带球射球的时候不讲求刁钻的角度或者悦目的花样，而是采取大开大阖的方式刚猛无匹地射出决定性的一球！球的速度及力量直接构成得分的关键。

说到《足球小将》里的力量型球员，令人印象最深刻的莫过于日向小次郎了。这个野蛮的家伙打从踏上球场第一天就清晰意识到了自己该走的是什么路线，所以他每次带起球来都宛如一辆横冲直撞的战车，身后是被一群如同被碾过的牺牲者。为了提升自己的脚力，他选择了澎湃的巨浪以及高大的杉木作为自己的射门对象，苦练的成果是当他踢出那记雷霆万钧的"雷兽射球"时，球、球网、球网后的铁丝网、球网后的铁丝网后的墙壁……统统稀巴烂了……而被球风狠狠掠过身体的守门员则是一脸刚刚目睹了陨石过境的神情，倘若有谁不自量力地斗胆接球（要接是很容易的，因为他总是直来直去，不踢变化球），后果将是手臂骨折、手套碎裂……实在是好恐怖啊好恐怖。

综上所述，将拥有如此脚力的球员捆成一团送上战场去当高射炮才是他们应有的归宿。

Part3. "足球是朋友"

不断的锻炼和观察，不断的挑战与征服，成就了以大空翼为首的一群足球小将们。然而要说到真正令他们百折不挠的因素，却还是那最质朴的，对足球深深的爱。对此大空翼有一句名言："足球是朋友"，因此即便是体力消耗殆尽，获胜希望渺茫，大空翼也依然会本着这一信念重新振作起来，哪怕能做的只有用自己的脸去接球，也还是可以流着鼻血笑嘻嘻地说一句："足球是朋友，一点也不疼！"(这一招后来被傻瓜石崎当成了招牌，每次遇到不好接的球就拿脸往上凑……这人怎么还不毁容啊！)



另一方面，有鉴于《足球小将》中百分之九十九的选手都将他们的青春奉献给了足球，因此该书中除大空翼最终与青梅竹马的女友成婚外，其余人始终保持着孑然一身的光棍状态。不知道这些可怜的年轻人们会不会有一天说出"足球是女朋友"这样自暴自弃的话来。

英雄儿女感想谈

《给足球的一封信》By 大空翼

Dear 球：

展信佳。

今天是我们球队取得世界杯冠军的好日子，当记者问我最想告诉谁这个好消息时，我就想起你了。

在我还是小孩子的时候，你就保护了我的性命。遭遇交通事故的我，幸亏有你作为缓冲才能幸免于难，我们的缘分可以说从那时候就开始了。

难以形容我对你的热爱，我可以一天不吃饭，但是不能一天不踢你，我可以无视地球，但是我不能无视足球。

我喜欢你的一切，你富有弹性的肌肤，你那黑白分明的色泽，你浑圆饱满的体型，虽然我已经是个结过婚的人，但是在我心目中，你始终是我的最爱。

值得庆幸的是，对此，我那善解人意的老婆丝毫也不吃醋，她还是那样支持我，哪怕我真正爱的不是她。

有她，有你，我的人生是多么的幸福啊。这就是所谓的"夫妇和球"吧(超大误)！

祝好

爱你的 翼



经典档案No.6——火影忍者

传奇事迹超浓缩

因为身体里寄宿着强大而邪恶的九尾狐，漩涡鸣人从小就饱受歧视，得不到任何人的关爱，当他试着想要去爱一个叫春野樱的女孩时，她却无情地拒绝了鸣人，转而将陶醉的目光投向了一个名叫佐助的英俊男孩。后来，鸣人、小樱和佐助一起进入了卡卡西门下修炼，鸣人更立下了要成为火影忍者的志向。然而好景不长，随着反派大蛇丸以及很久之后才被洗白的宇智波鼬的出现，佐助离开了木叶，成为了一个误入歧途的少年，而鸣人也在失去佐助之后才终于察觉到了自己对佐助的真心……这是一部发生在忍者世界的三角恋故事，是一个男孩对另一个男孩不离不弃的思念与追逐。



升级轨道关键词

Part1. 查克拉

在《火影忍者》的世界里，查克拉所代表的是一种能量，它分为两种，一是自人体细胞中汲取而出的身体能量，一是借由众多的修炼和体验累积而来的精神能量。如果把查克拉比作钞票，那么忍术就是当钞票够多的时候才能进行购买的点卡。查克拉含量越多，代表着忍者的等级越高，所能施展的忍术也就越丰富。可以说，鸣人的升级过程就是他在名为身体的账户里，将查克拉零存整取的过程。

有许多种办法可以增加查克拉，其中最为狡猾的一招是利用忍者都擅长的分身术。变出多个自己，然后让他们分开修炼并累积查克拉，最后解除忍术，让所有的分身合二为一，从而在最短的时间内实现查克拉的积少成多。虽说会付出让身体"累毙了"的代价，但是就效果看来还是很值得尝试的。

越多的查克拉越能驾驭高超的忍术，乃至仙术。近期的剧情中，鸣人就被蛤蟆仙人带去妙木山学习仙术去了，而仙术的奥妙说穿了也就是学会从大自然里采集无处不在的查克拉，换言之所谓的仙人，也就是一罐大点儿的查克拉容器罢了……



Part2. 写轮眼

能够将他人所掌握的体术、幻术与忍术完美地记忆下来，并转换成自己的东西——这就是写轮眼，简单说，这就是一个能把别人辛辛苦苦存了十几年的钱在一瞬间A走自己去花的无耻，哦不，无敌的瞳术。

不过这样厉害的招数却需要比较变态的方法才能使用。作为宇智波一族的家传之宝，写轮眼本是外人无法使用的能力，除了卡卡西是直接采取移植的方式方才拥有了写轮眼之外，其他的宇智波族人必须要先经过"开光"的步骤，开光之后，写轮眼中的勾玉数目是二还是三，是分开的还是合在一起的，也是判断写轮眼拥有者究竟强到什么地步的标准。写轮眼的出现告诉我们，原来除了近视度数的加深之外，眼睛还能拥有如此美妙的等级提升。

一直渴望着找哥哥报仇，等到发现哥哥其实是个忍辱负重的无间道之后又反过来打算摧毁木叶的佐助虽然被称为天才，但是真正让他的实力发生质变的却还是在写轮眼开光之后。拥有了写轮眼的佐助，不但洞察力一流，还能发动类似催眠一般的幻术，令对手如堕云里雾里。然而这还不是最厉害的，写轮眼的最高级模式名为"万花筒写轮眼"，在恋弟情结严重的鼬的帮助下，佐助没走多少弯路就达到了这一境界，后果却是永远地失去了哥哥。当佐助用如同鼬的遗物一般的万花筒写轮眼施展出最强幻术"月读"和"天照"时，他已经不再是当初的那个小傲娇，而正式进化为一个不苟言笑的大腹黑了。

Part3. 尾兽

九尾狐大概是所有妖魔里最有人气的一族了，从妲己到藏马，从玉藻到空幻，所有的妖狐都是那样美形而强大。可惜对鸣人而言，九尾狐却是一个不请自来并赖着不走的地痞流氓(虽然它也不是自愿的)。虽说九尾狐可算是跟鸣人在一起的时间最久的生物，但是他们显然没有产生任何阶级弟兄的友谊，相反鸣人还因为它的关系而拥有了一个不幸的童年，以及左右各三根未老先衰的胡须。



尽管鸣人是那样讨厌九尾狐，九尾狐对他倒是不坏。也许是考虑到了鸣人的房东身分，身为房客的九尾狐每当发现鸣人处于危机关头，就会自做主张地尝试替换鸣人的思维，控制鸣人的肉体。使用九尾之力的鸣人，查克拉槽可以一瞬间从清零状态Up至满溢横流！那时的鸣人理智全失，只是一个彻头彻尾的战斗机器，无论受什么样的伤都能立即复原，气焰之强令到周围的花花草草也不禁枯萎，这种压倒性的强大简直令人想要不顾当事人的生命安全鼓掌叫好。

如此厉害的尾兽世上却不止一只。除了鸣人体内的最强九尾狐外，还包括从一尾到八尾的众多兄弟姐妹。而它们的属性也涵盖了海陆空三军，从鹤到猫到鼠到章鱼到狗到牛……品种丰富得让人感叹：其实被尾兽所依附的人，本质上也就是动物园的管理员吧……

英雄儿女感想谈 《来自天堂的信》By 自来也



爱徒鸣人：

你好吗？

为师乔迁进天堂已经一个月了，想起你来，十分挂心，忍不住就捎来了这封信。

天堂这地方挺好的，不像人间的空气污染指数那么高，人口也没有那么密集，最关键的是天使MM们都很靓丽。昨天我刚性骚扰了住在我家隔壁的玛丽莲梦露，然后我被上帝警告了，他说我再乱来就把我踢下地狱去。

话说回来我还真有点意外自己能上天堂……

我的离去应该带给你们很大的困扰吧。请不要哭泣，请化悲痛为力量继续锻炼自己，提高自己，争取成为火影主义的接班人。麻烦帮我告诉纲手，我不能遵守一定会泡到她的誓言了，一想到她那为我养成的傲人身材，我就比她更想哭。

鸣人，你是我教授过的弟子里最有前途的，我很欣慰自己能成为你的师父，也因此，对于我的擅自辞世，我一直感到心中有愧。我还有好多东西没教给你。鸣人啊～你绝对不能因为过分用功而荒废了玩耍，尤其不能忽略泡妞与骚扰女性啊。

尽管现在我不在了，可是我还是给你留下了满满一仓库的色情书籍，希望你能抽空阅读，地址就在……

哦，天堂的号角吹响了，我还是先吃饭去了。剩下的，下次再说吧。

祝好！

英俊恩师：自来也

经典档案 No.7 Bleach



传奇事迹超浓缩

因为家里有两个妹妹而成长为一个隐性死妹控的黑崎一护在遇见了身材和外形都很妹的朽木白哉他妹露琪亚后改变了自己的命运。露琪亚原来是来自人死之后才去到的尸魂界的死神，执行任务的途中因伤无法行动，只得紧急授予一护"代理死神"的权利。意想不到的是，死神版一护的实力之强远在露琪亚之上，他不仅成为了露琪亚的最好帮手，也成为了令尸魂界的一群学院派深感不满的乱入分子。星探露琪亚并未因挖掘出了一护这样璀璨的巨星而被公司夸奖，反而成为了即将被处死的罪人，为了拯救露琪亚，一护带同战友们勇闯尸魂界，大战护庭十三番队长！随着蓝染阴谋的败露，死神与破面的战斗也从尸魂界一直延伸到了虚圈，直到今天，他们还没有打完……

升级轨道关键词

Part1. 死神

黑崎一护刚登场的时候，抢眼的地方只有他那会令人联想起橘子的橙色头发。那时的他叛逆不羁，我行我素，还不时会看见一些影响市容的脏东西，在旁人的眼中，这样的少年自然是既古怪又落拓的，真不知道这孩子毕业之后到底能干些啥。与露琪亚的邂逅为一护找到了一份最适合他的铁饭碗，那就是当死神。由于一护的父亲在后来被揭晓是一个深藏不露的死神，因此子承父业似乎也算水到渠成的事情。换上一身黑色死霸装的一护，灵压之高令等级并不低的露琪亚也大吃一惊。

死神，传说中审判灵魂的法官，然而从肩负的任务看来，一护等人更像是负责将犯人缉拿归案的法警罢了。想要死神化，一护首先必须进行肉体和灵魂的分离，届时他的身体呈现透明状态，不会被平凡人类所看见，也因此可以放心大胆地干一些像蜘蛛侠那样在高楼大厦间跳来跳去这样欢快的事。从人类到死神，即是一护最初也最重要的升级。

Part2. 斩魄刀

可以把斩魄刀看作是死神灵压的具象化，作为武器的同时，也代表着各位死神的实力差异。好好地收在刀鞘里的时候，各人的斩魄刀还看不出多少差异，一旦卍解，则在爆发出十倍以上力量的同时反映出主人的性格特征。例如朽木白哉的斩魄刀“千本樱”就像他本人一样优雅纯净，例如市丸银的斩魄刀“神枪”一如他的眉眼笑意般刁钻莫测。卍解后的斩魄刀不一定是兵器的形状，例如大变态涅茧利的斩魄刀“疋杀地藏”就是一个比主人更变态的怪物，而狛村阵平的“黑轮天谴明王”则有着一如他般的威严与霸道。

从这里我们可以看出，始解与卍解是使用斩魄刀最重要也最有意义的环节。然而死神不愧是一种职业，死神队长们身上都沾染了按部就班的上班族习气。每次战斗的时候，不管对手如何强大，他们也从来不会做出瞬间令斩魄刀卍解来将其诛杀这么有效率的事情，而是循序渐进地，有条不紊地，先以寻常的姿态过上几招，发现不成，要输了，才舍得进行始解，然后看看始解也不济事了，才终于祭出卍解……而一般在这样的过程里，他们已经伤痕累累甚至血流披面，却还要笑着称自己是在享受战斗的乐趣。如此具有绅士风度的死神简直是……死脑筋加神经病啊！





Part3. 破面

虚是死神的大敌，而破面则是死神大敌中的大敌。破面乃是领悟了死神能力的虚的代称，也可称为虚的死神化或者死神的虚化，总而言之，是一种半人半鬼式的杂烩存在，象征着两个不同阵营的强强联手，实力也因此比单纯的虚或者死神来得更强。一般而言，破面总是被笼统地归纳在歹角的定位之上，然而《Bleach》的主角一护同学却偏偏也是破面的一员。

身为一个半路出家的死神，一护既没有正规的营业执照，也没有完美的职业素养，一直以来他提升实力的方法就只有不断的修炼与战斗，虽然十分脚踏实地，但是周期性太大，灵活性不高。就在这种时候，“破面”以雪中送炭的姿态出现在了一护的生命里，斩断了因果之锁的一护，体内出现了另一个自己，是否能将他打败，直接决定着一护是否能掌握自己虚化后的力量。

变身成破面的一护灵压极高，速度与攻击力度也得到了极大的提升，同时脸上戴着的那个虚面具还非常具有京剧脸谱的感觉，无形中拉近了与中国读者之间的距离。此外喜爱一护虚化形象的女读者极多，究其原因，是因为人类的身体配上一个恐怖的假面不期然产生了一种既危险又迷人的违和感，同时符合“男人不坏女人不爱”的RP定理。

英雄儿女感想谈 《我的梦想》By 黑崎一护

很少有人知道，我其实是一个美国大片爱好者，从小我就崇拜美国英雄，每当我看到超人、蝙蝠侠、蜘蛛侠等英雄在屏幕上活跃的时候，我就暗暗下定决心，等我长大了，一定也要当一个英雄！

可惜，悲惨的现实过早地压垮了我的梦想，随着年龄的增长我开始意识到，我无法成为英雄，因为我连考试及格都做不到。

所以至今也很庆幸，能够认识露琪亚，是她带领我找到了死神这份很有前途的职业。

从此，我过上了梦寐以求的，宛如美国英雄一样的生活。一旦镇上出现了虚，我就要马上以拉肚子之类的借口跑出教室，将灵魂与身体分离，灵魂穿着死霸装、拿着斩魄刀去斩妖除魔，身体则交给魂那家伙穿着去替我上课。这种掩人耳目的行为跟超人变装去拯救世界完全没有两样嘛！我真是太满足了。

为了更接近自己的梦想，我决定以后只在电话亭之类的地方变成死神，变的时候还要吃一粒酸梅干。

后来升级成为了破面，对我而言更是莫大的进步。因为比起整天抛头露面一点儿也不低调甚至出于不知道什么心态而把内裤穿在外面的超人，我其实是更喜欢犹抱琵琶半遮面的蝙蝠侠，乃至将全身肌肤都包裹在紧身衣里面的蜘蛛侠的。破面化的我，脸上会自动罩有一个奇特的面具，它的出现让我再度朝梦想迈进了一大步！每次照镜子，我被帅气的自己萌到死去活来。

说一千道一万，我实在是太喜欢当死神了，以后的日子我也将敬岗爱业，不迟到不早退，我要把死神当成我的终生职业进行下去。



经典档案 No.8 ——海贼王



传奇事迹超浓缩

从小不好好念书却梦想着成为海贼的路飞是某个小村子里最笨的笨蛋，甚至笨到把传说中的恶魔果实当成了餐后甜点去吃，结果成为了一个伸缩自如的橡胶人，从此再也不能享受在水中跟女朋友嬉戏的乐趣，为了报复社会，路飞决心成为无恶不作的海贼王，为此他扬帆出海，先后找到了暴力剑客卓洛、小偷娜美、色情厨师香吉士、诈欺犯骗人布、通缉犯妮可·罗宾、蓝鼻子怪鹿乔巴、变态船匠弗朗基以及尸骨未寒的骷髅布鲁克，组成了史上最邪恶的犯罪组织——草帽海贼团，他们游历了磁鼓王国、阿拉巴斯坦、空之岛、七水之都、幽灵岛、泡泡岛等美丽的地方并无恶不作，终于全部成为了悬赏金额非常高的世界级通缉犯，今天，这些可怕的罪犯们依然在逃亡之中！

升级轨道关键词

Part1. 恶魔果实

"恶魔果实"乍听之下神秘而稀奇，它的存在让《海贼王》中的战斗场面带上了其余作品所不具备的离奇和趣味。当别人只能你来我往地出拳或对轰时，我们的海贼王路飞却可以通过将手臂尽量向后伸长然后猛然弹回的方式施展"橡胶枪"，无论威力还是视觉效果都是那么高人一等，随着冒险旅程的越走越远，路飞还发明了诸如橡胶鞭、橡胶战斧、橡胶散弹、橡胶火箭炮等等招数，哪天要是冒出一个橡胶原子弹来也不是什么值得惊奇的事。

但是随着剧情的深入，犹如是草帽海贼团的船驶入了伟大航路，并朝着传说中高手遍地的"新世界"进发开始，"恶魔果实"就成为了一个批量生产的概念，直逼一百枚大关而去的同时令我们完全有理由怀疑世界上是不是有个地方叫"恶魔果园"。果实多了后，尾田荣一郎也针对此做出了"超人系"、"动物系"与"自然系"的种类划分。其中尤其以能将人体转换为烟雾、雷电、火焰、黑暗、光线等自然元素的"自然系"最为强大。路飞豁出老命打倒沙砾果实、雷电果实与影子果实能力者的剧情只能用惊天地泣鬼神来形容。

各种缤纷错乱的恶魔果实不断升华着全书的热血水平线，路飞也根据橡胶果实能力者的体质为自己量身定做了一个提升力量的方法，那便是将自己弹性十足的手脚当作打气装置，令血液大量涌入自己那可以最大限度扩容的橡胶身体。这种名为"二档"和"三档"的升级方式效果极佳，同时副作用也极大，据说还有可能缩短使用者的性命，但是以路飞的性格来看，很长一段时间里，这还将是他毫不犹豫选择的战斗方式。



Part2. 羁绊

《海贼王》里有着温暖的亲情，更有着炽烫的友情，至于爱情则被这两者合力排挤到了一个可以忽略不计的位置，若非香吉士不时眨巴着桃心眼对娜美和罗宾表示花痴，我们几乎要把草帽海贼团当成是一个不需要爱情的流动寺庙……

人和人之间的牢固羁绊有时候能够引发奇迹——羁绊之于草帽团，是犹如火上浇油、雪上加霜般的烈性催化剂，怀揣着这份羁绊，可令他们发挥出百分之二百的强悍实力。从早期为救娜美而将鱼人族揍成生鱼片，到阿拉巴斯坦为了薇薇的笑容而平息了一个国家的内乱，从为了帮布鲁克夺回影子而让幽灵岛洒满阳光，到为了拯救人鱼凯米而公然对天龙族人宣战，羁绊无处不在。为着实现与朋友的承诺，为着守护朋友的梦想，为着挽救朋友的性命，草帽海贼团几乎可以变成厉鬼，战无不胜。

将这样的感觉传达得最为彻底的，莫过于"七水之都"篇，该故事中，妮可 · 罗宾为了不连累路飞等人而自愿将自己的性命交给世界政府，获悉真相之后的路飞一行则毅然决然地站到了与全世界作对的立场之上！当路飞用一句响彻云霄的"谁怕谁啊！"回应世界政府的警告时，《海贼王》的热血度之高已经到了快要让整本书燃烧的地步！轻而易举地，就能煽得你热泪盈眶。

羁绊同样可以体现于战斗方式上的默契配合。总体人数的增加以及个人实力的增强，使得近期的《海贼王》中的战斗开始逐渐摒弃个人英雄主义而改玩群体作战。在实力悬殊的情况下，以众敌寡，在实力相当的情况下，以众敌众。看着草帽团的成员们同心协力抗衡劲敌的情景，不期然就让人想起了传统海贼遇到宝船时一窝蜂而上的豪快与热闹。



Part3. 梦想

"梦想"实在是个很老套的名词了——不，纵观《海贼王》里的所有主题元素，其实每一个都像是垃圾桶边躺着的口香糖一样，已经被人咀嚼了千百次。然而神作之所以是神作，就是因为它有着化腐朽为神奇，化泛滥为灿烂的魔力。

路飞渴望着成为海贼王，渴望着有朝一日再见他的恩人红发杰克；卓洛的目标是世界第一的大剑豪，名声要响亮到能让天堂的故友清晰听见；香吉士想在未知的海域捕捞食材，并将它烹饪成绝世美味以见证自己的骄傲；娜美立志画出整个世界的航海图，从故乡开始，一直通往所有未曾去过的地方；乔巴说他要成为一个真正的男子汉，要看见更多犹如雪夜樱花般震撼的风景；骗人布有朝一日会跟他老爸重逢，那时他也许已经是真正意义上的狙击之王；罗宾热爱着遥远的历史，更希望能亲手解开那危险而迷离的"失落的一百年"；弗朗基用最大的热情制造出了千阳号海贼船，现在他要乘坐它去漫游更辽阔的世界；布鲁克跟鲸鱼拉布说好了一定会回去看他，即使他的眼窝里早就已经没有了眼珠……

而"One Piece"是什么东西呢？即使单行本已经出到51卷，尾田仍旧没有就此作出一鳞半爪的剧透（所以我们有理由相信……他自己也还没想到吧！），或许One Piece从来就不存在，或许它只是代表着一种信仰，一个目标，一股召唤着年轻人勇往直前的动力。是什么让草帽海贼团出海至今，九死一生却仍然永不言败？是什么让他们成长得越来越强大，强大得足以扫平一切拦路的敌人？是什么吸引着我们无法不关注他们即将创造的史诗，犹如贯彻男子汉与男子汉之间的约定？

那，都是梦想。

英雄儿女感想谈 《无题》By 路飞



啊什么！轮到我发表感想了啊！糟了香吉士，快拿肉来啊！不要说什么"这跟肉有啥关系"，总之你快拿来啊！

吧唧吧唧，啊，肉真是好吃啊！吃饱了不如睡一觉吧！好主意！呼噜呼噜……

啊！已经几点了？居然快要下午了啊！真是睡下去就起不来啊！不如到海里游个泳顺便清醒一下吧！

哇救命啊卓洛！我发现我根本不能游泳啊！快来救我！喂我在船头位置溺水的，你干嘛从船尾跳下去啊，你怎能路痴到这个地步啊！！

乔巴和布鲁克！谢谢你们来救我！但是你们不也是恶魔果实能力者吗？你们跳下来干吗啊！

谁来救救我们啊 ×3～

［完］

附 · 罗宾点评：……这些人我不认识。

后记

我们的热血时代已经完结。

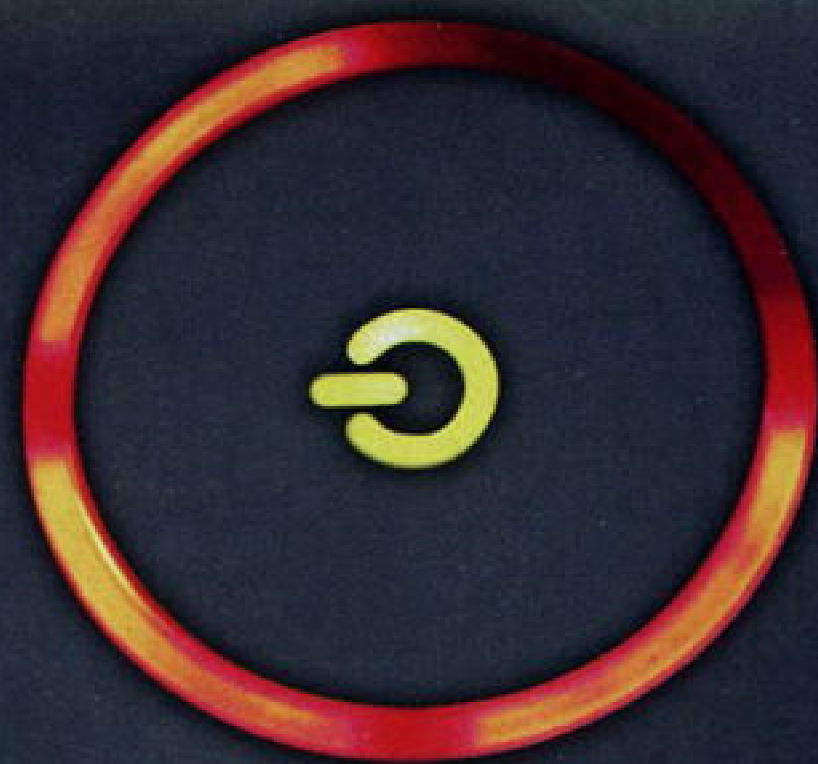
上班下班的时候，麻木着一张脸走在人群之中；遭遇不忿的时候，咬咬牙告诉自己学会忍耐；哀伤委屈的时候，一边骂人一边努力让泪水倒流回眼眶。

那些漫画家编织的传奇，那些来自另一个时空的感动，可以持续到什么时候。如果它们只是虚妄的寓言，又是什么力量，让我们在很久之后再想起时依然激动莫名。如果它们只是单薄的剪影，又为什么，我们分明曾在其中触摸到整个世界的重量。

那是我们在最美好的年纪收获的感动，在脱口而出所有熟悉的桥段并见缝插针地送上吐槽时，才发现其实我们的爱有多么顽固。它们曾教会我们最单纯的哭，最痛快的笑。我们不经意地记住就再也忘不了，无论时间过去多久，无论旅途走了多长。

我们的热血时代，永远也不会完结。





文 Ph 编 胜负师 美编 木仙

三红背后的故事

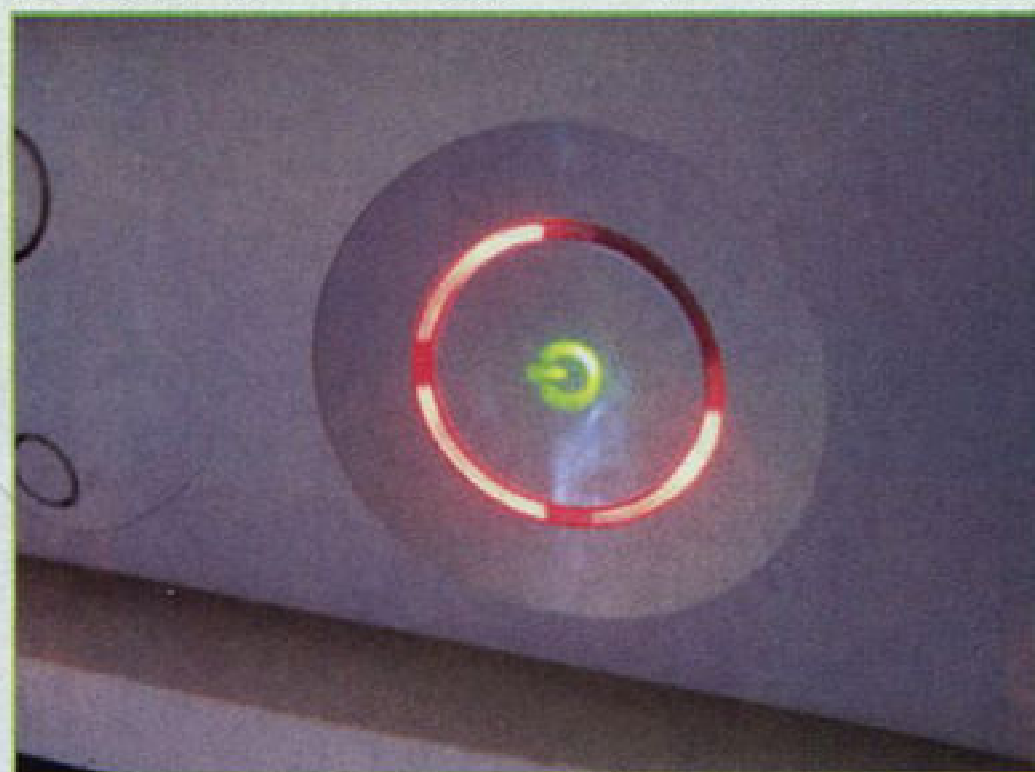
2008年9月3日，微软再一次宣布全线大幅下调X360主机价格，降价幅度为50至79美元，其中最为让人心动的是仅售199美元的Arcade版本，此版本定位为"入门级"主机，售价较低，和标准版和精英版的主要区别就在于未搭载硬盘，使用256M记忆卡存储游戏进度，拥有很高的性价比。亚洲地区Arcade主机价格下调至1699港币，这个价格不但比Wii便宜50美元，甚至还低于即将于十月份上市的索尼的便携游戏主机PSP3000(北美地区10月14日首发，售价199.99美元，169.99美元的简装版稍后上市。但微软仍旧没有就其主机致命的质量问题——"三红"给予一个正面的回答。只是一再强调主机的质量已经得到改善，被当作救命稻草的双65nm的新主机是否还会三红情况也尚不明朗，(双65nm的Jasper版主机特征：1.主机输入电源由之前的175w下降为150w；2.火牛接口变更，新火牛不能用在老版主机上，但老电源可兼容新主机；3.新版Arcade主机不附赠256M记忆卡，而改为内置256M记忆体，支持微软的秋季更新，不必另加硬盘；4.采用了65nm的图形处理芯片。）三红的阴影依然笼罩在广大玩家的心头。



何为三红?

引起X360主机故障的技术因素有很多，其中造成主机无法工作的技术问题被称统称为General Hardware Failures（一般硬件故障）。体现在主机本体上的错误信息显示就是围绕着电源键周围的三个闪亮的红灯。自从2005年这一故障被曝光后，人们就将其称做"三红"，而X360在网络上也被戏称为"三红机"。

事实上X360通过电源键周围的四个红灯来表示各种故障，从1到4依故障严重程度顺序排列。一个红灯表示严重的硬件故障，这种故障的主机不太可能自己复原，必须送修，两个灯表示主机过热，必须关机冷却，三个红灯也就是著名的"三红"，表示一般硬件故障，主机必须返厂维修。有国内玩家反映，因居民电网电压不稳也可能引起"假三红"。四个红灯全亮则代表主机没有检测到视频输出线。很多人会将四红和三红搞混，其实只有"三红"才是"致命"的。



如今家用游戏主机已经走过了7个世代，还从没有哪台家用机有过如此严重的质量问题，那究竟是什么原因造成"三红"的呢？这个问题可不是一两句说得清的，似乎微软自己也没完全搞明白。简单来讲这是一个综合了主机设计、零件质量、材料可靠性以及生产制造工艺在内的诸多因素而产生的质量问题。散热，被认为是造成三红的最主要的原因之一。CPU和GPU工作时产生热量不能被及时排出机体，得不到良好冷却的芯片长时间工作后引起自身及主板的温度升高，以至于主板变形，焊接被破坏，致使主机无法正常工作，最终造成三红故障。

此外，诸如不合格的部件，零件的兼容性，制造工艺缺陷（例如：焊接接头），使用了不良的散热片或者导热界面材料，不完善的产品测试。任何其中一个问题出现都可能会引起主机的"早期产品失效"，也就是说这些问题通常无法在出厂前被发现的，而是在顾客手中在使用初期才会发



生的三红现象。甚至玩家们为了改善主机的散热状况，自行添加的风扇也可能因为影响内部空气流向以及降低主机原有风扇转速反而加剧"三红"的产生。

为何在主机上市将近三年后，三红问题依然没有得到彻底的解决？正如上文所讲，三红问题综合了从设计到制造诸多环节的多种因素，从技术角度上并不是能够轻易解决的。另一方面，一心想靠提前一年首发的优势迅速抢占竞争对手的市场却无视主机存在的严重质量问题的微软高层也是绝对脱不开干系的。在主机正式发售之前，微软已经清楚



地知道其生产的X360存在着质量问题，但他们并没有打算因此推迟主机的发售，他们坚信一款像X360这样复杂的电子产品在生产初期存在一些质量问题是很正常的，而通常这些问题会在不久后马上解决，这样的话，初期的质量问题也会随着时间被渐渐淡忘。尽管管理层面前充满了各种警告信号，微软却依然选择忽略这一切，以保证X360按时上市为最重要的前提。

微软为其第二代游戏主机设定的战略就是，依靠迅速抢占市场来获取胜利。这个战略由不得为解决质量问题而推迟上市时间，浪费宝贵的时机——至少微软高层们对这一点深信不疑。然而过分自信的微软的领导们并没有意识到用一款存在质量问题的主机去抢占市场最多只能带来一次战斗的胜利，却可能使他们输掉整场战争。

事实证明，质量问题让主机提前一年发售的所获得的优势荡然无存，同时也严重影响了抢占市场份额和降价策略。扩大自身市场的脚步也因三红问题停滞不前，原本以为肯定能吃到嘴的煮熟的鸭子却飞到了任天堂的盘子里。微软的雄心遭受了重挫，只希望可以和目前处于第三位的索尼尽量拉大差距。

微软游戏业务最高执行官，罗比 · 巴赫(Robbie Bach，微软娱乐和设备部门总裁，Xbox游戏机开发部门主管)在七月份还公开表示说，根据微软所作的调查显示，大多数玩家已经就三红问题原谅了微软，目前微软X360的销售量依旧高于索尼的PS3。但实际上微软在玩家的心中地位已经大打折扣。在微软公布延长X360固件保证之前，玩家们对三红问题一直怨声载道，在官方没有给出任何解释的前提下，玩家们只好聚集在各大论坛上相互交流和寻找预防三红的对策，更是极具创造性的发明了牙签法、浴巾法、冷冻法等等各种稀奇古怪的非官法三红维修法。在罗比 · 巴赫那一席话说出不到几个月，PS3的月销量在美国本土第一次超过了X360。

一位资深制造主管这样形容微软和他的主机："他们的思考方式说明他们从骨子里还是一家软件公司。他们推出一样新产品，然后想当然地认为可以通过发布补丁来修复产品的漏洞。"

而这个关于三红事件最可怕的地方就是，产品出现了工艺缺陷，却没有人知道如何才能解决它。



咎由自取

在许多方面，X360确实取得了不错的成绩。微软在整整一年的时间里完全压制着其竞争对手索尼和任天堂。在上世代的主机大战中，索尼的销量是微软的5倍，而这次微软的X360销量超过了PS3。罗比 · 巴赫曾多次承诺微软的娱乐设备事业部将会在2008年6月30日财年结束前实现盈利。微软最终也确实做到了这一点，从巨额亏损转变成开始盈利。截止到2008年底将总共有超过1000款游戏上市(这其中应该包括X360和Xbox上的原创游戏，截稿时，微软公布和发售的X360游戏有554款，而可以兼容的Xbox游戏有478款，Xbox Live Arcade可下载的游戏有176款)，其中百万级的大作更是达到了30多个。X360每台主机的游戏配售创纪录地高达7.5款，而PS3和Wii的数字只是3.8和3.5。

2007年6月5日，微软开始为他犯的错误埋单，宣布将为其生产的所有X360主机提供三年的固件保证，这个数字在2005年时仅为90天，之后曾延长至一年。同时承诺会拿出截至2007年6月30日当季税前营收中11.5亿美元，作为X360固保政策所需的开销。时任微软游戏业务主管的彼得 · 摩尔在接受采访时解释到，之所以会有这样的一个延长保固保的政策是因为返修的X360主机的数量实在"令人无法接受"。主机的质量问题已经得到改善，但彼得 · 摩尔仍旧表示无法预测还有多少机器将会出现故障。微软随后也开始实施其新政并在各种场合作出公开道歉，这其中也包括来自游戏业务的执行官罗比 · 巴赫的。

微软从未透露过实际的返修率，但根据网站Venture Beat的统计，截止到2007年初，至少有120万部主机返修，而在同一时期微软的出货量只不过才1160万部，尚不清楚是什么原因使微软在经过如此之长的时间之后才公布延长固保，几乎在接到首起质量投诉的19月之后，而在此期间，关于主机质量的质疑就从未停止过。微软一直在推迟发表免费更换主机的公告，直到他们认识到事态的严重性。



同年7月，罗比 · 巴赫说："在发售后的一年中退货的数量并算不上严重，这是一个需要时间才能显现出来的问题。我们当初确信产品已经准备就绪。我们做了很多的测试。主机的三红灯故障是由相互关联的多个部件引起的复杂的综合性问题。"



铤而走险

事实并不是罗比 · 巴赫所言，在微软尚未出货之前就有明显迹象表明X360存在着严重的质量缺陷。在2005年8月，当微软正在全力以赴生产之时，有位具有丰富制造经验的资深工程师不止一次地站出来建议停止生产，关停整条生产线。因为通常当产品生产出现问题的时候，应该及时停止生产，追踪问题的根源所在，直至找到答案。然而更高一层经理和执行主管们选择了铤而走险继续生产。

没有人愿意听从那位工程师的意见，显然是因为保证主机按时首发才是头等大事。成品率通常在新品生产之初都较低，之后通过制造商的积累经验和加强控制，可以使成品率逐渐提高。

但X360的初期生产状况并不乐观。产品的不良率高达68%。也就是说，微软在中国的合约制造商，Flextronics和Wistron每生产出100台主机，就有68台根本无法工作。在那种情况之下，似乎工程师们并没有提出足够的警告以引起管理层的充分重视。他们本以为可以调试好这些问题从而使成品率迅速提高。但实际情况并非那样乐观。

关于各种问题的早期报告非常多。在微软2005年8月30日的内部邮件中提到，工作组报告了图形芯片过热，散热片开裂，硬盘与主机结合处的外观问题，图形记忆芯片性能低下，DVD光驱划盘等各种问题。而与此同时合约制造商的产能远远落后于计划，每周产量只有数百台。而按计划此时的制造商的生产能力应该达到每周数千台。







粉饰太平

就在同一时期，2005年的8月中旬，微软组织了包括合作伙伴，媒体记者，游戏开发商和玩家在内的众多人员参观其位于加州的山景城（MountainView）的硬件测试中心。数以百计的游戏主机正在高温室和测试实验室中有条不紊地进行着检测。技术部经理Leslie Leland当时对所有人说，一切都在按计划进行。微软试图将其自身的信心传达给每一位到场人员。



而事实上此时的微软内部已阵脚大乱。由IBM设计并生产的最为关键的三核微处理器造成X360的试生产成品率只有16%。每生产100台主机，只有16台能正常工作。这样低的成品率确实让人惊讶，因为早在2004年12月8日，IBM就已经按计划完成微处理器原型产品的定案。这个时间对IBM来说非常有利，因为通常在产品定案完成之后需要六个月到一年的时间进行调试工作。不过图形处理芯片的制造商就没有这样充裕的时间。

ATI Technologies并没有能够按时交付图形芯片——GPU。与IBM一样，ATI也承诺只用通常一半的时间来完成这个全新的芯片设计。然而IBM拥有着421人的庞大团队，ATI公司只分派了180名工程师来参与这个项目。

微软至少落后索尼一年的时间才开始开发其下一代主机——X360，然而却计划比索尼的PS3提早一年上市。因此微软在时间进度上有着巨大的压力。要想完成这件时间紧任务重的复杂项目只有依靠“虚拟式组织”（Virtual Organization，指的是没有真实地理位置的总部中心，而是借由各类电信科技而存在的公司或有生产价值的社会组织），微软将各种的任务外包给各个领域的专业公司来完成。而在华盛顿州雷德蒙德和加州观景山微软硬件工程师们则成为了各个供应商的整合专家，这些供应商为游戏主机提供1700多个零件。

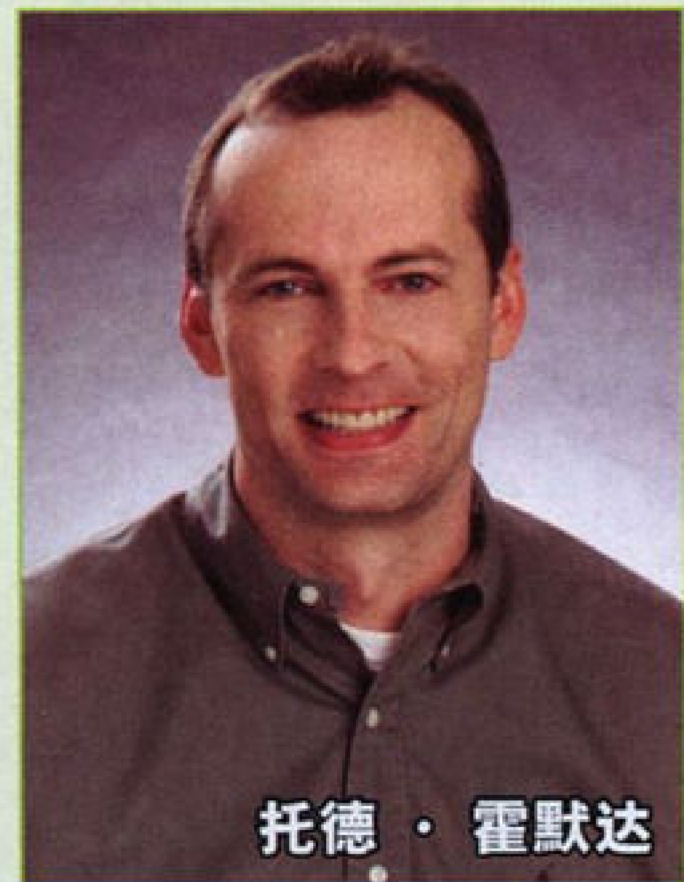
和繁多的工作任务相比，微软的硬件人员显然是太缺乏了。而且一些X360的设计人员还要多线作战，这其中就包括主设计师格雷格·吉普森。主持主机设计工作的吉普森和杰·阿拉德（微软娱乐和设备部门的技术总监，微软副总裁，Zune播放器和Xbox系游戏机设计者）不得不抽身开始为微软移动播放器Zune进行研发工作。微软的高层们需要用Zune去挑战苹果公司的iPod，不过当时微软还没有对外界公开Zune的存在。一部分工程师在X360开发的关键时期被抽调去帮助阿拉德完成Zune的设计工作。而那些留下来继续X360项目的测试人员则不得不奔赴远在中国的制造工厂日以继夜地全力工作。



杰·阿拉德　比尔·盖茨



Xbox团队



托德·霍默达

微软的硬件工程师们因三红问题饱受外界的指责，但事实上他们都是以产品质量为重的。其中的大多数都拥有多年的从业经验，比如在硬件部门创建之初就加入了微软的托德·霍默达（Todd Holmdahl，微软Xbox硬件部门总经理）。当他加入到Xbox项目的时候，已经在微软的制造商Flextronics工作过，并拥有年产2千万个鼠标的丰富制造经验。虽然制造游戏主机是个完全不同的任务，但Xbox团队从Web TV（WebTV Networks Inc成立于1995年，被微软在1997年以4.25亿美元的价格收购，后被整合到MSN TV业务中）那里找来了具有丰富经验的主机硬件工程师。其中最为出色的调试工程师Nick Baker就是X360芯片架构设计者之一。

2001年，这个团队按部就班地做着每一项工作以确保微软的处女作——Xbox的品质能够尽善尽美。Xbox在发售时候，已经被索尼的PS2落下了整整20个月时间。微软的Xbox团队已经尽其所能的加快进度了，但是他们在确定主机规格和寻找供应商上花费了太多的时间。

当他们在2000年3月找到Nvidia为其开发图形芯片的时候，项目的进度已经严重落后于计划。Nvidia选择将两片不同的芯片合二为一的方案来缩短所需时间，这比设计一个全新的芯片可以节约一半的时间。但图形芯片的完成时间还是因为一个小故障而落后于预定计划。而且有人发现因为Xbox的电源达不到标准，而致使图形芯片常常无法正常工作。在Xbox团队解决了这个问题后，项目才得以继续。

但这时微软的合约制造商Flextronics却还没有准备好。他们需要建立一个更为庞大的生产数据库才能满足设计要求。微软不得不将发售日向后推迟一周。并且只能保证美国市场的首发，而日本和欧洲市场则要等到来年的春天。在那以前还没有哪家游戏主机厂商成功的实现过全球同步首发，这一次微软也终于明白其中的缘由。在欧洲和日本市场推迟发售使得微软落后索尼距离越来越大。索尼最终以超过微软五倍的销量赢得了这场主机大战，错失上市时机的惨痛教训让微软刻骨铭心。

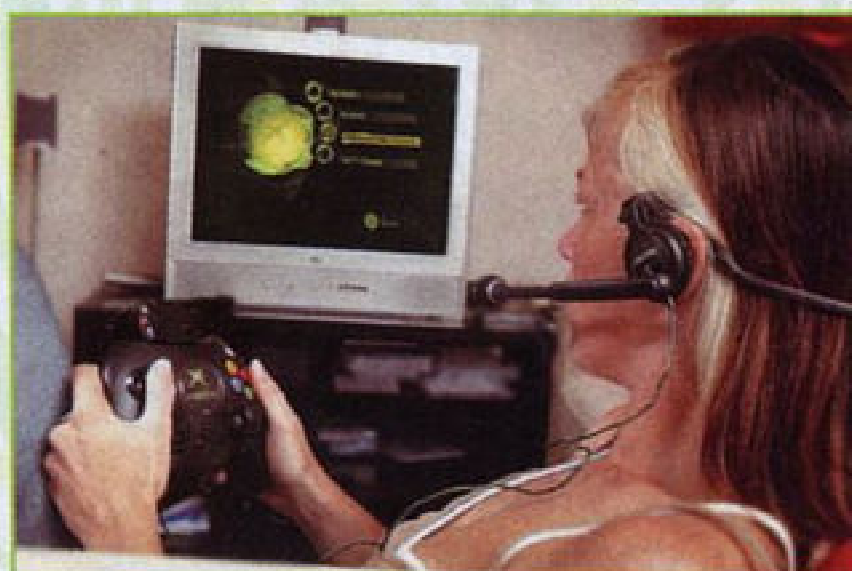
但这次微软硬件团队的表现却是十分的出众。除去因供应商制造的光驱出现问题外，有缺陷的Xbox的数量非常少。在光驱的问题得到解决后，在Xbox整个生产阶段中成品率一直保持在90%以上。所以说，实际上为微软开发X360的是一只经验老道训练有素的团队。



矫枉过正

虽然Xbox的产品质量非常好，但是微软整个游戏业务却存在着较严重的问题。在接下来的新一轮主机大战中，微软发誓要从上次的失败中吸取教训。微软在四年中亏损37亿美元，平均每个Xbox让它损失掉168美元。主要就是由于主机的成本，特别是其搭载的硬盘成本过高。微软的企划们寄希望于搭载了硬盘的Xbox能比索尼的PS2更具优势，然而却事与愿违。

比尔·盖茨并不在意在自己的初代游戏主机上亏掉多少钱，因为那是开拓新业务所必须要支付的“学费”。微软的抱负从来就不只是在电子游戏行业称霸。Xbox系主机不过是微软为了敲开所有家庭而设计的的“现代版特洛伊木马”，它们同时在家庭数字娱乐领域有众多出色表现，将互联网和各种未来的娱乐服务整合在一起，目标只有一个，占领消费者的客厅。但是史蒂夫·鲍尔默，这位从盖茨手中接过CEO位置的人，他要求





Xbox 业务在第二回合必须盈利。既要巩固其在客厅中的位置，又不能再继续吸榨微软要用来对付 Google 和其它更多竞争对手所需的资金。盖茨说，他认为这回微软将会在主机成本上相对索尼有较大的优势。这其中关键的一步就是罗比 · 巴赫所希望的通过加速主机的生命周期击败对手：只用四年就推出新主机，而不是通常所需的五年。微软秘密计划依此方案可以比对手提早卖出 5000 万台 X360。

Xbox 小组在第二代主机项目中经受了一系列的挫折。其中一个便是在 2004 初，巴赫决定公司的目标应该是让 X360 盈利，尽可能不让主机赔本出售。而在此之前，游戏机的盈利模式通常是依靠收取游戏软件的权力金，而非靠硬件赚钱。巴赫坚信游戏主机的硬件应该能在它的生命周期内盈利。他的企划们希望依靠配件和游戏的良好收益来保证主机盈利。

微软预计索尼将会在 2005 年发售 PS3。由于决定让 PS3 使用蓝光来代替传统的 DVD，索尼遇到了一些开发问题，以至于发售日期错后了一年。微软在 X360 的设计上犯了一个严重错误，将太多的东西塞进了这个小盒子中。2002 年微软对玩家做的调查中显示，Xbox 的外形过于笨重。微软下定决心要把他的第二代主机设计的更为精巧，特别是为了要迎合他最重要的市场之一——日本。为此微软特别邀请了多家工业设计公司们来为其提供外形方案。

最终日本的 Hers Experimental Laboratory 和旧金山的 Astro Studios 胜出。他们要为 X360 主机设计出一款优美，生动的外形。最终 X360 拥有了与众不同的曲线机身，看上去给人一种充满着能量随时可能爆发的感觉。工业设计的要求和硬件工程师们的希望永远是矛盾的，前者要求外形尽量小巧，而后者为了塞进尽可能多的功能而需要足够大的空间，以使关键部件获得良好的散热条件。

微软在最后时刻决定为 X360 加入硬盘和无线手柄（早期发售的机器都是有线手柄）的设计。硬盘挡住了机器一侧的空气流动，而无线模块则需要充足的空间来保证不受电磁干扰。最终，这台主机成为各种矛盾相互妥协的结果。巨大的电源不得不放置到主机之外，机器的外壳上被戳满了孔来保证两侧的空气流通。在方案敲定后，又有太多的功能被强行加到了主机里面，增加的功能让 X360 变得十分脆弱。

市场人员又决定让 X360 兼容包括《光环》和《光环 2》在内的众多 Xbox 的游戏。同时他们还需要让 X360 对应高清电视。各种新的要求不断地反映给了芯片和硬件设计人员。最终硬件总设计师托德 · 霍默达不得不要求微软加强对项目方向的控制。

微软在雷德蒙德和观景山两地分别拥有一支 100 人的芯片设计队伍和一支 100 多人的硬件设计队伍。对一个能够与索尼这样的硬件厂商相抗衡庞大的项目来讲，这两支队伍显然是太渺小了，不过微软拥有者众多合作伙伴的帮助。在和 IBM 和 ATI 的合同中，微软规定了较早的芯片交货日期，并且还要求拥有芯片的设计方案。这样一来只要微软愿意，完全可以拿着芯片的设计来自己挑选其他厂商生产，而不必再受制于 IBM 和 ATI。这是因为上一次在与 Nvidia 的合作中为了价格问题微软不得不对簿公堂并最终输掉了官司。然而，这次的决定却是个错误，这与日后因芯片引起的主机故障有直接关系。



微软相信有众多如《光环 3》的百万大作相佐，一定可以为主机和游戏制定个不错的价格。这次并不是每一台主机都配备了昂贵的硬盘，而且，微软计划不断的削减主机成本，来保持 X360 的价格优势。有了上一代主机的制造经验，微软的合约制造商们也已经成熟起来了。根据资料，Flextronics 愿意生产一台主机只收取 10 美元，而 Wistron 则只要 7 美元。他们希望通过大量的订单来获取利润。他们甚至已经开始寻找降低零部件成本的方法了。如果把所有的虚拟资源都考虑进去的话，微软已经拥有了很强大的硬件生产能力。但要想把一切都做好，只有这些还远远不够。

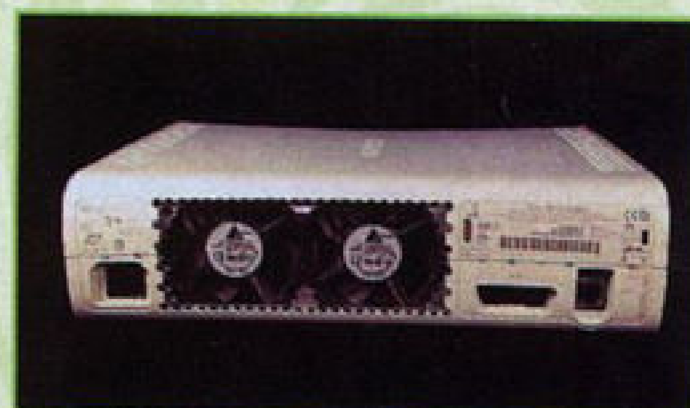


何去何从

为了准备 2005 年秋季的发售，故障主机的数量也随着产量的增大而达到数以万计。任何一家电子产品公司在如此之低的成品率面前都会暂停生产的。这次的决定权落在了巴赫和摩尔的头上。以如此之低的成品率来进行首发的话，意味着每卖出一台机器都要付出巨大的损失，如此疯狂的做法足矣让其他公司破产了。但微软比任何一家公司都有钱。微软将发售日期从十月推迟到了十一月。不过，公司内部一些人依然认为退货将会是无法控制的。



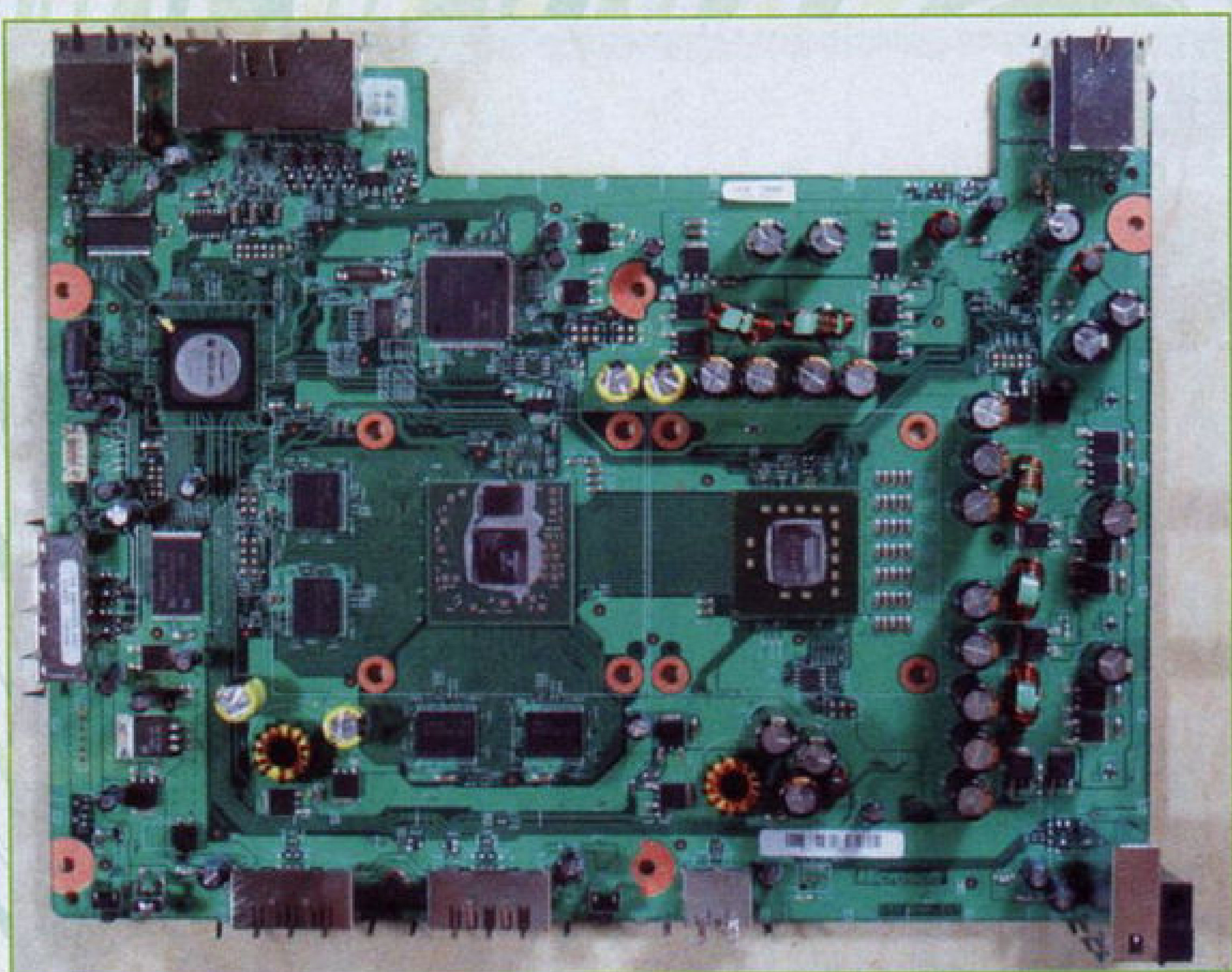
有些缺陷是“潜在的”。就是说这些缺陷在消费者使用机器后不会马上出现。潜在缺陷的比例最高可以占到所有缺陷的 50%。也就是，如果成品率很低的话，将意味着有很多存在“潜在缺陷”的主机被卖到消费者手上。如果以一个很低的成品率来首发的话，经过一段时期之后将会有不计其数的返修货从消费者那里送回来。



成品率问题只是在微软内部进行讨论，以至于在首发之时，公众以为微软是故意通过减少发货量制造缺货的假象。然而实际情况是微软生产了很多机器，只不过大多都是不良品，只有少数能工作的主机被用来出货。微软已经尽了最大的努力来满足市场的需求。



因小失大



在X360还未上市时就已经暴露出来很多问题。测试设备还未就绪，测试系统没有最终完成。这意味着刚刚下线的X360即便存在缺陷，也可能因为没有被发现而流入市场。由于一个愚蠢的降低成本的提议，原本要支付给加拿大的测试设备公司Cimtek的2500万美元被扣掉了200万美元。微软团队决定不为制造、管理和调试检测设备而付给Cimtek咨询费。以至于在首发时只有500台测试机器投入使用，而这却只是所需1500台测试设备的三分之一，以至于很多存在的质量缺陷并没有被及时发现。

"出了太多的问题，然后你却找不到是哪里的原因，"内部人士声称，"测试工程师根本没有足够的时间来搞清楚这一切。"

在微软准备好2005年11月全球发售之时，X360的成品率才刚刚有所提高。但是"首次通过率"(主机下线后，在工厂内返工之前的成品率)从未超过70%。微软指望着它的虚拟组织，芯片设计、组装车间以及中国工厂的工人们能够解决这些问题。原本打算拥有低成本构架可以成为X360相对于索尼的主要优势，但是过高的运营成本几乎让这个计划前功尽弃。

如果当初微软选择关闭生产线来排除所有故障的话，那他就会延误在欧洲和日本的发售。日本被认为是最需要有所突破的市场，但事实上当时针对日本玩家开发的游戏却并没有能同步上市。可罗比·巴赫一再强调，能够履行承诺对微软是具有重要战略意义的。如果微软当初有着十分完善的测试流程的话，主机的故障问题会更加显眼，巴赫也许会有更充分的理由来推迟发售。

2005年11月25日，微软开始发售它的新主机，并邀请了三千名玩家来到位于莫哈韦沙漠中的飞机库内。玩家们像希腊人冲向特洛伊木马一样疯狂地冲进了机库。他们在那里玩了近30个小时首发游戏并有幸成为第一批拥有该主机的人。在全国范围内，玩家们从午夜就开始在商店门前排起长龙。他们将主机带回家沉迷到了像《使命召唤2》这样的游戏当中。

微软曾希望全球首发能卖出上百万台主机，但在欧美市场被玩家们疯狂抢购一空的X360在日本却只能静静地躺在货架上鲜有问津。最后截至2005年末，微软在全球出货只有150万。与2001年只在美国进行的Xbox首发就卖出了140万台相比，实际上这次X360拥有着更大的市场需求。为三个市场上准备相同数量的首发主机，造成欧美严重的缺货。却因为在日本缺乏适合玩家口味的游戏而使主机的首发不温不火。在日本没人买的主机在美国却要多付出数百美元从eBay竞拍才能搞到。



玩家们为成为第一批拥有次世代主机而兴奋不已。他们终于可以在刚买来的高清平板电视上运行如此逼真的游戏画面。但主机很快就出现了问题，因遭遇三红而产生的失望情绪很快出现在了互联网上。一些玩家们决定抵制微软。微软同时声明，通过他们收到"独立报告"显示，退货数量在正常范围内。众多消费者抱怨微软的客服人员常常劝说他们不要退货，客服人员只是提醒顾客尽量避免将主机放到厚地毯或者通风条件较差的地方。美国消费电子产品协会2005年的调查显示，通常电子产品的退货率在2%左右，并且这个比率相对比较稳定。根据内部数据显示，微软长期以来的目标是在投放市场之前，主机有6%到7%的不良率，也就是说成品率在94%到93%之间。同时预期的退货率也同样较低。但事实是，在圣诞假期结束后，微软依然在为保证供货而挣扎着。

即便问题重重，但X360也取得了不少比预期更好的成绩。例如，迅速增长的Xbox Live的注册数量，目前注册的付费和免费用户的总量已经达到1200万，已经售出的Microsoft Points超过二百亿点，相当于两亿五千万美元，远远超过微软原先的预期。但有些事情也是微软始料未及的。玩家对缺货的严重不满和主机的质量问题在2006年依然得不到改善。截止到3月31日，微软声称其已经累计将330万台主机投放市场，但与此同时在Wistron的仓库和德州维修中心里的X360残骸也越堆越多。此时有超过50万台的不良主机躺在微软的仓库中。根据内部人士指出，这些机器都是从生产线上下来的不良品和市场上退回来的返修货。虽然成品率正在提高，但提升速度却太慢了。公司依然坚持其退货数量处于"正常水平"的说法。

2006年春，彼得·摩尔声称微软终于准备好投放更多的主机来满足市场。此时，Celestica，微软的第三家制造合作厂商已经准备好开工了。似乎微软开始从产力不足的窘境中走出来了。因为此时的索尼和任天堂还没有准备好他们新一代主机，市场对微软来说是完全敞开的。微软必须在其竞争对手出现前尽可能多地网罗用户。但在2006一整年中，价格更为便宜的上世代主机PS2却卖得比X360还要好。在微软有了足够的库存后，它开始有能力尽快地将新主机发送给要求退货的用户，同时也开始平息那些因缺货而产生的不满情绪。2006年6月30日，主机销量终于突破五百万。摩尔制定了在竞争主机上市前销售一千万台机器的个人目标。但这却是不容易做到的，因为索尼和任天堂已经准备好了2006年秋季的首发会。





采取行动



在2006年春季，微软的工程师们正忙于代号Zephyr的主板转换工作。但根据工程部经理Harjit Singh在2006年3月10日发给硬件设计部的邮件中显示，工程师们放下主板转换工作，开始着手搞定那些“X360的残骸”和“最大限度”提高成品率。当时的产品的“首次通过率”糟糕到只有50%。在将问题主机返工后，成品率也只能达到70%，这个比例实在让人难以接受。Singh曾说过，按照进度，需要在数月后将产量提高三倍的时候，工厂的生产过程还是“不可重复的”。也就是说，当时的产品的制造管理能力标准化和稳定程度都还远远不够，整个制造水平还相当初级。当时即便出现了质量问题，微软也只能束手无策。微软终于开始投入更多的工程师来解决问题了。将从事其他像降低无线手柄成本之类的项目中的工程师抽调出来。因为正如Singh所说的那样，“如果我们的主机都没有了，那它的外设也就没什么实际意义了。”马克·惠顿（Marc Whitten，微软娱乐和设备部门总经理，时任微软外设部门总经理）被临时指派去负责设计添加新散热片的工作，用以解决芯片的散热问题。但由于人手太少，并没有取得较大的成果。

2006年6月，微软又再一次燃起了扩大销售量的热情，索尼似乎又要再一次推迟发售日期。微软的高层们要求工程师要将产量提高25%。技术团队只好暂停Zephyr（搭载了HDMI接口的主板，能够提供更优质的画面）的投产准备，将全部精力放到提高Xenon主板的产量上来。目标是将“首次通过率”提到到80%。在同年秋天，微软开始实行将主机与游戏捆绑销售的变相降价策略。但有分析家指出，微软是在“填塞分销渠道”（channel-stuff-ing，卖方通过向买方提供大量的商业刺激，促使买方提前购货，从而在短期内实现销售额的大幅提升），将零售商本不需要的主机卖给他们，然而微软否认了这种指责，但生产问题依旧继续。在2008年初，主机的成品率只有85%，而业内处于同一阶段的主机成品率应该在90%以上的水准。这意味着微软需要为其低下的制造水平多支付数十亿美元的生产成本。摩尔又一次站出来说，生产中遇到的问题还不足以否定微软的商业模式。

罗伯特·德拉瓦尔（Robert Delaware）曾是微软的合作测试公司VMC的游戏和硬件测试员，他在2006年初的测试中发现了很多问题。和众多其他测试员一样，他也被蒙在鼓里，他们所发现的问题不过是主机调试工作中冰山的一角。德拉瓦尔所发现的程序BUG在他测试的每一个游戏中都会引起系统崩溃。德拉瓦尔曾是微软的游戏测试员，他同意将这些内幕透露给公众是因为他热爱他的工作，而且他也相信X360玩家社区中的玩家们同样热爱X360。他和数千名在微软努力工作的员工一样，热爱游戏，努力将微软打造成杰出的游戏主机厂商。德拉瓦尔说，他难以对那些可能使同事们的努力付之东流的缺陷问题保持沉默。他表示即使他知道他所说的一切可能会使他丢掉工作，但他希望在事后能取得微软的原谅。不过微软于9月5日，在罗伯特·德拉瓦尔向公众披露了X360的故障原因后的第三天将其解雇。罗伯特同时还将面临VMC公司和微软的民事诉讼。

2006年Capcom的游戏《丧尸围城》的发售引起又一个缺陷，主机用户反应当他们把游戏盘放入主机后系统崩溃了。原因之一就是微软对Xbox Live在线服务更新。因为有很多用户并不会联网去更新主机系统，所以微软不得不在一些游戏加入系统更新程序。而在《丧尸围城》中所包含的更新程序却会引起部分主机系统瘫痪。（微软与今年11月19日进行的“秋季更新”后，又有部分玩家反映，更新造成主机无法使用，错误代码E74）

另外一种解释就是像《丧尸围城》和《战争机器》这样的游戏消耗了太多的主机系统资源，以至于引起崩溃。因焊接缺陷而造成的脆弱的焊点会在周期应力的作用下造成主机的早期失效。温差所产生的应力和使用频率决定失效发生的时间。一部分游戏需要消耗更多的GPU资源，使其发热量更大以至于使主板变形，焊点开裂。脆弱的焊点会在这种反复作用下很快出现问题。也就是说画面质越好的游戏，玩儿的时间越久，越有可能造成主机的三红。

为了在Wii和PS3发售前保持一个良好的公共关系，微软并没有让它的测试合作商们了解问题的真相，也没有将更新所可能产生的问题警告X360的用户。最终的结果使VMC公司不得不为微软的错误背黑锅。





欲速不达

究竟X360到底哪儿了问题？随着时间而暴露出来的各种问题显示，三红的问题绝不是由单一原因造成的，即使ATI的显示芯片因过热引起主板变型的问题饱受指责。但有些时候GPU的散热片被放错方向也是引起过热的原因之一。还有主机因使用了不合格的内存而导致崩溃。Infineon Technologies，作为三星的后备供应商承诺为微软制造GDDR3内存，但是Infineon的一些内存芯片达不到微软指定的700MHz的要求，使用这些芯片会极大降低游戏速度。微软不得不建立一条流水线来分拣合格的内存，同时因为GDDR3 700MHz芯片的市场还不成熟，芯片数量不足，而每一台主机需要八个芯片。芯片的短缺也大大的限制了X360的供应量。光驱所造成的划盘问题持续时间比想像中要长。同时X360也是最初一批需要应对欧盟新环境标准的产品，因新标准禁止使用含铅的焊料，不得不使用无铅焊料的X360在焊接上遇到了不小的麻烦。

或许因为微软将这盘棋下得有些太大了。X360才发售没多久，微软就计划了另外一个重要的相关项目——Cobalt，微软的下一代HD-DVD播放器，计划于2006年的假期以199美元的价格作为外设发售。此外，微软还有一个代号Zephyr（后来更名为X360精英版），配备了更加昂贵的120G硬盘和HDMI接口的新版X360的项目，与此同时微软的工程师正在和供应商全力进行着代号Falcon的项目，通过使用新主板期望在2007年内能够实现成本的降低。微软的工程师不得不马不停蹄地进行着一个接一个的项目，以至于根本没有人手来处理成品率低下的问题。

2006年9月，微软做了一个很罕见的决定。由于公司认为2005年生产的主机质量低于预期水平，将会为2005年生产的所有主机延长免费更换的政策，即使该主机已经出保。业内人士预测X360将于第二年的圣诞假期降价，但此时的微软却并没有将降价列入计划之中。微软正在准备发售仅为199美元的新外设，作为取代DVD的新一代HD-

DVD 视频播放器。矛头直指搭载了蓝光播放功能的 PS3。所幸的是，将发售日期推迟了一年的索尼不得不为使用了昂贵的蓝光技术的 PS3 定价 449 美元和 599 美元。远远高于 X360 的 299 美元和 399 美元。而分析家预测 PS3 的成本应该在 800 美元或者更高。所以微软根本不用考虑让 X360 降价，况且此时的索尼还在为制造充足的首发机器挣扎着。在 2006 年 11 月份，微软大约有 64.5 万台——占销售总数 8.8% 的返修机器。而索尼则更加的谨慎，为了保证产品质量而延迟发售时间。索尼美国游戏事业部的总裁 Jack Tretton 表示他为索尼的等待感到骄傲，然而索尼却要为这份谨慎付出代价。

微软的三家合约制造商已经开足马力生产。他们已经造出了至少一千二百万台主机。2007 年初彼得 · 摩尔在声明中指出，微软已经达到了目标，截至 2006 年末，出货超过一千万台 X360。然而实际销量只有九百万，过剩的机器都摆在商店的货架上。几乎与此同时，2006 年 12 月，微软推出了又一条新政来平息因问题主机带给消费者的不满情绪。微软将延长所有主机的保修期限，从原来的 90 天延长至一年。







重症下猛药

2007 年 1 月，微软决定关闭所有生产 X360 的工厂。一月到六月里，微软没有生产一台新机器。可能是因为之前生产了过多的主机，但另外一个原因就是追踪造成三红问题的根源。即使当时微软刚刚发售了价格为 499 美元，拥有大硬盘和 HDMI 接口的精英版主机，拥有黑色外壳的限量版新主机是为争夺那些可能会被更为昂贵的 PS3 所以吸引的核心玩家。

因为过剩的产量，微软有机会暂停生产来清空库存。微软开始停止大力的推销主机，并且将 2007 财年的销售目标大幅削减一百万台。原因是任天堂的 Wii 开始热卖。任天堂以相对便宜且创新的游戏方式来赢得市场，250 美元的售价具有极大的吸引力。2007 上半年，微软只卖掉了 120 万台主机，和 Wii 的热销相比，简直是灾难性的衰退。

在 2007 年 1 月的消费电子展会上，比尔 · 盖茨宣称 X360 可以作为 IPTV 的机顶盒，意味着电信公司可以通过 X360 来提供视频节目和其他相关服务，用以和有线电视提供商竞争。盖茨还说，目前 X360 已经在销量上击败了 PS3，同时因为不是每台机器都搭载了硬盘，微软可以比使用了高价的蓝光播放器的索尼更快的受益于经验曲线而降低成本(经验曲线效应是指一项任务越是经常执行，做它的代价越小。任务可以是任何的产品或服务。数量每翻一番，代价值包括行政管理、营销、分配、制造下降一个常量百分比)。所有迹象都表明，更容易降低成本和售价的 X360 在价格上对索尼具有绝对的优势。



亡羊补牢



微软低调宣布其已取消与制造商 Wistron 的合作关系。2007 年 4 月，Larry Yang 辞去其 Xbox 事业部的硬件总经理职务，调离到微软其他部门。但他同时表示依然会继续帮助微软进行最为重要的被称为 Falcon 的 X360 的新设计项目。Falcon 是通过对 CPU 的重新设计来降低 X360 成本的项目代号。按照计划，微软每隔几年就要更换一批新的芯片和与之对应的主板，以此来保证 X360 成本的持续降低。微软的供应商们从 2005 年起一直在为 X360 生产采用 90 纳米技术的芯片。现在他们将要为其制作采用 65 纳米技术的 CPU 了，这就意味着功能相同的芯片可以制造得更加小型化，CPU 的体积将会更小，使用的材料也会更少，造价也更低。同时，小型化的芯片质量也会相应提高。芯片的更新换代是降低游戏主机成本和提高质量的最佳手段。

2007 年 5 月 27 日，Xbox 制造主管 S.Srini 在邮件中提到目前 X360 总体成品率是 85%，但 IBM 的微处理器依然有 4% 到 8% 由过热引起的不良率。也就是说，制造问题并没有完全解决。硬件工程师们大多在研究 ATI 的图形芯片造成的过热问题。GPU 过热引起芯片和主板的变形，造成无铅焊接接合处的开裂。经过一段时间的使用后，多数的主机都会产生该问题。为了解决这一问题，微软在 IBM 和 ATI 的芯片表面使用了环氧材料，价值 5 美元的散热效果更好的散热片，来替代仅价值 50 美分的铝制 GPU 散热片，同时采用铜制的热导管来为风扇传递热量。除了对散热片所作的临时解决方案外，微软还做了更多的更改。微软努力让 Falcon 尽快投入生产以使同样外形体积的主机使用更少的零件，与之相对应的就是，机器内部将会有更多的空间来进行空气流通，同时减少了系统对风扇的使



用，这意味着主机的噪音问题也将同时得到改善。通常来说，一款主机作出如此重大的硬件改变都会面临缺货的问题。

工程师们面临着来自高层的巨大压力。2007年6月5日，在制造缺陷问题得到了控制之后，微软最终发布了其免费更换主机的计划。“希望消费者们能够认识到我们一直在为解决问题进行着努力，”彼得·摩尔在采访中说，“对我们来说，这是充满勇气极其重要的一步。我们并没有(像鸵鸟一样) 把脑袋埋在土里。”

这项新固保政策的出台，对一些非官方的X360维修业务带来了不小的打击。即便如此，在2008年初，像GameStop这样的游戏零售商依然通过每周维修上千部X360而获利。他们把返修货翻新后打折出售。GameStop的主要维修手段就是将GPU与主板重新焊接，无法修复的主机就直接退给微软。正如游戏网站IGN的副总裁Peer Schneider所说，“延长保修政策固然赢回了消费者的信心，但Xbox的用户们却还有一个问题：究竟是什么让微软花费了如此之长的时间？”



关于现状

微软游戏事业部的高层有过很多人事变动，但没有一次是因为X360的质量问题。彼得·摩尔一年前离开微软加入EA负责旗下运动游戏品牌EA Sports。而微软则任命EA前高管Don Mattrick来填补这一空缺。巴赫表示摩尔的离开和三红问题毫无关联，摩尔辞职返回到旧金山湾区是出于“家庭原因”。

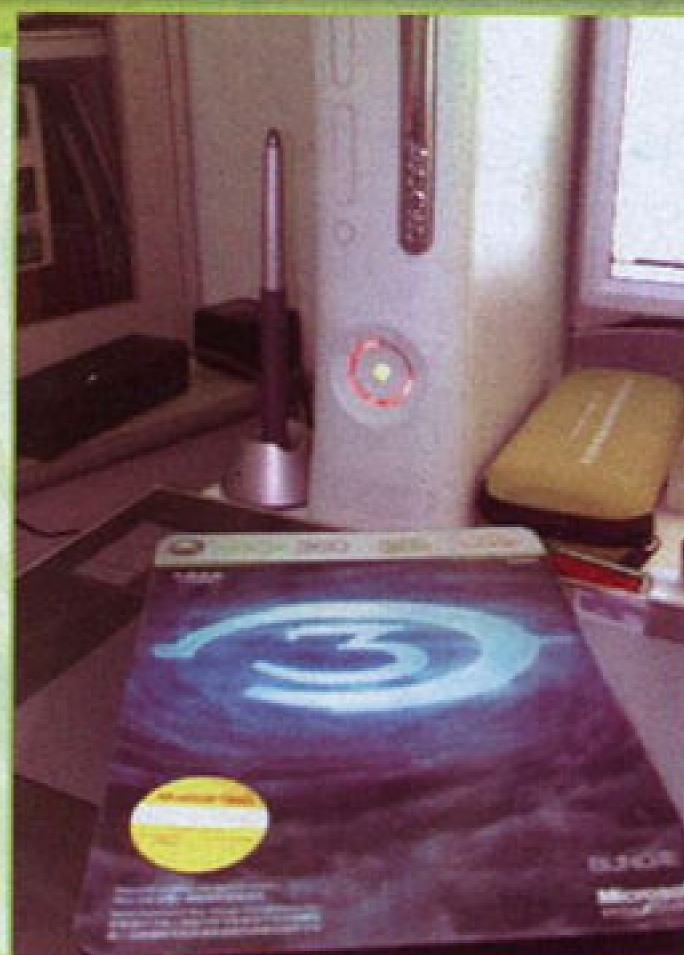
微软主机需求持续增加，一部分原因是对游戏痴迷的玩家们不停地购买新版的X360。在2007年第三季度，微软已经准备好了使用了Falcon新主板的主机，使其有能力进行新一轮的降价。《光环3》的发售激发了主机的销量。帮助微软在游戏商量上远超索尼，并保持其对Wii的竞争力。但之前在《丧尸围城》中出现过的问题又随《光环3》的发售再度出现，许多玩家觉得《光环3》好像是要把他们的主机烤熟了。

就在此时，Wii在全球范围内的销量几乎达到了两个竞争对手的销量总和。现在还不清楚究竟三红问题会带来了多大的伤害。微软在它的第二轮主机秀中犯了矫枉过正的错误，它片面将Xbox的失败归结于发售过晚(落后PS2近20个月)和主机成本过高。微软为了快速抢占市场和让X360成为最好的游戏平台，不惜牺牲消费者对其的信赖，而消费者的信赖才是长期维持游戏平台霸主地位的关键。至于利润，微软最终实现了其娱乐和设备部门本财年的盈利。但这是依靠把延长保修时间造成的高达11 .5亿美元的巨额亏损记在了上一财年的账上才实现的。

前英特尔制造总工程师，Jerry Knoben于今年一月加入微软任职X360制造主管。他在最近的一份给员工的邮件中提到，目前X360的生产成品率已经由80%提高到了92%。但仍然有一些意外问题需要进行完善。得到改进的主机使用了代号为Jasper的新主板。这款主板搭载了IBM的65纳米微处理器和同样采用65纳米技术的AMD的图形处理芯片。改良后的图形芯片的发热问题终于得以解决。但是因为芯片的制造商“台积电”切换到65nm生产线的进度较慢，以至于新型的GPU要稍晚一些才能上市。但不管怎样，Jasper才是支持微软本次降价的关键因素。微软计划在明年初起开始生产使用代号为Valhalla新主板的X360。这款新主板使用了类似于索尼为使PS2降低造价而采用的将CPU和GPU整合在一起的单一芯片技术。因为没有使用昂贵的蓝光光驱，微软仍旧对PS3有着较大的制造成本优势。



刚刚从微软游戏开发部主管升职为游戏事业部主管的Shane Kim最近表示，现在就下结论说任天堂已经取得本次主机大战的胜利还为时过早。在卖出一亿台主机之前，没有人知道谁是最后的赢家。实现这个目标的惟一方法就是保持价格的侵略性，意味着需要尽可能的降低主机的生产成本。而且今后要真正把顾客当作上帝。索尼和任天堂的地位并不安全。巴赫总是提到微软将如何用10年到15年来取得成功。也许微软会在他的下一代主机Xbox3.0像当初Windows3.1一样取得胜利。



后记

在电视游戏业中，还从来没出现过像“三红”这样严重的影响消费者权益的质量问题，耗费11.5亿美元的质量缺陷在消费类电子产品史上也是前所未有的。微软如何处理三红问题给所有的现代电子产品公司上了重要的一课。如果你想要推出一件新产品，最好指望它能按照预期正常工作，否则你最好有一个强大的售后和工程技术团队来搞定这一切。

索尼经历过电池爆炸问题，英特尔的奔腾处理器也在计算上存在过缺陷，nVidia曾为其生产的笔记本用图形芯片损失两亿美元，苹果的iPhone也存在不少的问题个案……当今的电子产品变得越来越复杂，要检测出每一个存在的缺陷几乎是不可能的。但在网络十分发达的今天，因质量问题而被激怒的消费者完全可以将一个公司的品牌毁掉。

有一件事情是清楚的。微软已经从一家用软件头脑开发硬件的软件公司成长成为真正的硬件厂商了。它拥有的金钱和规模足以和任何一家硬件公司相匹敌。微软决不允许它的品牌形象遭受任何污点，特别是在和众多强手对抗的今天——Google、苹果、索尼、任天堂，任何一个对手都不容小觑。微软清楚的知道其在操作系统和办公软件上不可能永远处于垄断地位。公司必须在有限的时间内成功开拓新业务。它已经开始涉足电视游戏领域并实现了盈利。微软在很多领域上显示了其惊人的韧性。历经将近十年的拉锯战，最终取得了办公软件的霸主地位。我们相信微软能够在电视游戏领域取得的成功，但前提是它应该通过这次的教训认识到质量的重要性。





人在江湖

殷少锋不知道自己在做什么？确切地说，他是不想去知道自己在做什么？他现在只知道自己的思维能力，就好像《最终幻想X》通关CG中泰达那化作幻光虫的躯体一样——正在被一个非常亲切的感觉一点点地吞噬掉。好在殷少锋还依稀记得，那个正在蚕食着自己意识的熟悉感觉似乎是一种叫做困意的东西，这也让他的内心深处减少了些许模糊的恐惧。

按照平日的作息时间，午夜十二点正是殷少锋生龙活虎的巅峰时刻。往常的他，在这个时间段里，不是一边喝着幸福的小酒，一边摆弄着心爱的PSP，就是已经洗过热水澡后，躺在床上，像鉴定古希腊油画一样，欣赏着新近上市的“日本爱情动作片”。可是，今天却有很大的不同。PSP通过充电器连接在电源插排上，充电显示灯却处于熄灭状态。看样子电池中的储电量已经处于饱和状态很长时间了。电视虽然开着，但正在播放的却是国产经典战争电视剧《亮剑》，而不是应该出现的比邻岛国的生活片，虽然二者均能从不同的层面体现出男人的勇猛与匪性，且都有蹂躏日本人的内容出现，但其中血与火，灵与肉的差别还是不言自明的。

不过，以目前殷少锋这种意识弥留的状态来看，即使正在放映的仍是那些火辣辣的毛片，也很难令他的海绵体产生任何的充血效应。因为他可能根本就看不到——尽管他的眼睛是睁着的。当殷少锋彻底放弃自己的精神与睡眠的无谓抵抗时，他终于闭上了惺忪的双眼，一头扎到自己的床上，沉沉地睡去了。在意识完全消逝前，殷少锋以低沉的声音骂了一句：“娘的！不就是失恋吗……老子扛不起吗？”

文 麻烦　美编 木仙



开启时间的主机，找到记录着历史的文件夹，双击点开，将时光倒退回7年前。那时的殷少锋还是一个处于束发之年的大男孩，他具备着所有那个年龄段孩子的一切属性——终日被不切实际的梦想和执着的冲动所折磨着。

殷少锋爱好游戏，也同样喜欢看漫画书和动画片。需要知道，纵然是在7年后动漫游产业相对繁荣的今天，殷少锋的这些爱好依旧会被很多家长视为不务正业，更不要说社会认识远远落后的当年了。殷少锋的父母没有久多良木健的那种高瞻远瞩，也不具备宫本茂让生活充满童趣的想像力，自然也就不能脱俗。所以，殷少锋越发觉得，他和自己的父母之间丧失了基本的沟通能力，甚至还觉得他们是一对俗不可耐，且与社会发展严重脱钩的老顽固。成日里除了会对自己的个人爱好泼上一两盆带有冰碴的凉水外，他们什么也不懂。比如，每当自己满怀兴奋地和他们谈论起《钢之炼金术士》的精彩时，他们想到的却总是《钢铁是怎样炼成的》和保尔·柯察金。因此，殷少锋开始对家产生逆反情绪。除了每日必须进行的生理性睡眠之外，他很少出现在父母的身边。另一方面，受武侠小说和动漫的影响，殷少锋始终认为自己的骨子里拥有一种浪迹天涯、四海为家、快意恩仇、游戏人间的侠客风范。学校这种具有约束力的场所，自然也就成为了他心灵中除家之外的第二块“武林禁地”。

在这座各方面发展都落后于其它地方的东北小城市里，游戏厅中游戏主机或机板的更新速度却是个例外。这里面有很大一部分原因是因为游戏厅的经营者们认为有利可图——当然这些利润也大都是从未成年人身上榨取的。所以，他们才会不遗余力地花上大把银子对机器进行更新换代。这一点与后来出现的网吧在情形上比较相似。而在众多的游戏厅中，东阳游戏厅无疑是最受欢迎的一个。东阳的老板马东阳本身就是一名玩家出身的经营者，这就决定了他与光顾他生意的那些小兄弟们之间的共同语言最多。甚至对于殷少锋这样的长期客户，他还会给出一些无伤大雅的优惠政策。因此，混迹于东阳游戏厅也就成为了殷少锋及其铁哥们胡明“闯荡江湖”的全部内容。

胡明与殷少锋是小学同学，上了初中后，俩人仍然保持着频繁的联系。二人有着相似的爱好以及家庭环境，所以，殷少锋始终觉得和胡明在一起的时候自己是最轻松的，而胡明也有着相同的感觉。进入高中后，二人又阴差阳错地考进了同一所学校。这也让非常相信宿命的二人，更加坚信对方必定会成为自己一生的挚





友。虽然殷少锋已经陷入辍学的境地，但他们却立下了共荣共辱、共同进退的热血誓言，基本属于“结义”的状态。

殷少锋《铁拳3》玩得非常好。在整个游戏厅里，除了老板马东阳能够和他勉强支撑上几局外，无人是他的对手。胡明不擅长格斗类游戏，但却非常喜欢看别人对决。同时，他也拥有那个年龄段男孩的一个通病——喜欢自我吹嘘，以及替自己的朋友吹嘘。对于自己擅长的事物，他们通常会对其施加几倍乃至几十倍的渲染效果；而对于自己并不擅长但自己的朋友却能够熟练掌握的东西，由于自己置身事外，不需要任何现场的操作示范进行验证，他们往往会毫无犹豫地将其夸大几百倍后，四处宣扬。经过胡明这个人肉大喇叭的宣传，有不少其他游戏厅的所谓高手都主动来找殷少锋“以武会友”。殷少锋也真不是盖的，居然能够在多次的挑战中，成功捍卫住自己“独孤求败”的名号。马东阳对突然增加了不少意外的新主顾，自然是乐得合不拢嘴，从此对殷少锋更是着意结纳，殷少锋也从中感受到了一种前所未有的成就感与被认同感。

8月里的一天，殷少锋在东阳游戏厅中一边以每小时8元的内部优惠价，帮马东阳调试新添设的PS2主机上的《铁拳TT》，一边等待着胡明的出现。因为，今天胡明会带他们班上的一位班花级美女来和自己见面。大约一个星期以前，胡明告诉殷少锋，他们班上有一个叫刘菲的女孩酷爱游戏。而且最让人惊讶的是，刘菲的学习成绩超好不说，人长得像“水”一样。殷少锋知道，在胡明口中，水是形容美丽事物的最高级词汇。当年，胡明第一次看到《最终幻想Ⅷ》的开场CG时，就是用“像水一样”来进行赞美的。后来，这个词汇又被他分别用于“永濑丽子的猫步”、“阿雅的出浴”等经典场景之中。用在大活人身上，这大概还是第一次。所以，殷少锋也就毫不犹豫地相信——这个刘菲必定是一个如花似玉，不对！是如花似水的女孩。

而胡明接下来的话，更是让殷少锋险些飘了起来。原来，这个刘菲不仅是个才女+美女，游戏玩得还非常棒，对“《铁拳》系列”更是心得极深。她平时除了在家附近的游戏厅中和别人切磋外，很少去别的地方玩。最近，刘菲听她常去的游戏厅中的一位《铁拳》前辈说起了殷少锋的大名。那位前辈是前不久刚刚败于殷少锋手下的一位心服口不服的挑战者。但凡这种心中已经没有了挑战欲望的玩家，不是从此放弃那个令他碰壁的游戏，另寻新的自我陶醉目标，就是将那个击溃他战斗意志的对手进行某种神化的处理，以掩盖那些令自己出糗的败绩。那位前辈是属于后一种情况，所以他就在知道或可能知道他那场《铁拳》对决的人群范围内，对殷少锋的《铁拳》技术进行了超人般的渲染，并发出了一些如“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”以及“廉颇老矣”的感慨和叹息。当然，其目的并不是真的想让听者认为自己确实老了，或有金盆洗手的意思。而是在用这种类似欲擒故纵的方式向别人交代一些潜在的台词——我是《铁拳》领域的元老，大家千万别因为我偶尔的失手而看扁我啊！

刘菲对这位前辈素来敬仰，在她还不知道《铁拳》为何物的时候，就是这位老前辈+老大哥手把手地对她进行了《铁拳3》的启蒙教育。抛开“手把手”的方式中所隐含的“醉翁之意不在酒”之嫌，单纯从游戏技术传承的角度来看，这个前辈实为刘菲的授业恩师。刘菲是个有头脑的女孩，能够准确地分析出前辈话语中的实际表达内容。也许是出于女性对英雄与生俱来的好奇与八卦，她开始对殷少锋产生一种盲目的憧憬，很希望能够亲眼见识一下这位“旷世高手”的风范。正在此时，刘菲无意间听到了同班的胡明在校园内四处散布的“殷少锋神话”，于是便顺理成章地央求胡明来为她引见一下……而殷少锋那里自然也是非常爽快地应允了。这里面除了对喜欢《铁拳》的女孩的好奇外，最主要的还是因为殷少锋确实想见识一下这个美女究竟“水”到何种地步？

“喂！少锋！”

正在殷少锋专心投入在游戏中之际，胡明的呼喊声把他注意力吸引了过去。只见胡明略显肥胖的高大身躯，正从门口快步地移动过来，在他身后跟着一位穿着淡蓝色花边长裙的女孩。殷少锋眯缝起视力分别为0.5和0.4的双眼，仔细端详着那个女孩。心脏不由得“咯噔”地跳了一下。这个女孩长着一副清纯靓丽的容貌，脸上没有任何的瑕疵。一双被长长睫毛衬托着的大眼睛闪动着充满灵性的光芒，再配合上她如和风般自然的笑容，顿时令殷少锋的食道与胸腔之间产生了一种痒痒的兴奋感……

“我靠！”殷少锋压抑住心中的呐喊，起身迎了过去。

“我来介绍一下……”胡明刚想开口为双方引见，就被殷少锋的一个强硬的手势将话头截断。

“这位…一定就……就是…刘菲妹妹吧？”尽管殷少锋心中不停地告诫自己——要庄重、要有风度、不要紧张。但实际操作时，还是多少有一点因羞涩而产生的“颤抖”。这主要是因为他长年所接触的都是一些血气方刚的同龄男性，不懂得如何跟女孩，尤其是漂亮女孩打交道。这同时也是包括殷少锋在内所有雏形宅男的一个软肋。在和女孩交往方面，他们的特点往往是心高于眼，而眼又高于手——也就是传统意义上的意识与身体不统一。

“您就是传说中的殷少锋大哥吧？”女孩清脆的声音，令殷少锋那未经风雨的心灵再次受到了不小的震撼。他确定自己已经被眼前这个女孩完全地吸引住了。而且这个女孩刚才还用了“传说中”这个词汇，看样子刘菲对自己的关注已经不是一两天了。虽然从自己手头掌握的资料来看，女孩对自己的了解大都是于游戏方面的。但想到一位泉水般清澈的妹子，留意了自己很长时间，多少还是要想入非非一番的。

“是…我就是殷少锋。来！快请坐！”殷少锋一面试着将自己的心跳和呼吸恢复正常，一面将女孩往游戏厅里的一张沙发上让去，并在第一时间将正准备向那张沙发坐去的胡明一脚踢开。

就在胡明揉着被踢疼的屁股，对殷少锋摆出重色轻友的手语时，殷少锋已经搬了另外一张椅子，坐到了刘菲的身边。虽然在刚见面时有一点意外的紧张，但当殷少锋和刘菲谈论起游戏时，他立刻就驱散了适才那些许的尴尬，话题方面也越聊越是合拍。玩家之间总是能够产生很多的共鸣，这也是现在网络上众多素未谋面的玩家之间彼此视对方为知己的基本心态。最后，两个人还拿起手柄，以《铁拳3》为舞台切磋了起来。

对于殷少锋来说，这是一场温馨和谐的《铁拳》对决，他毫无保留地将自己对《铁拳3》的全部研究精华，向他的对手倾囊相授。而作为对手的漂亮女孩，也非常配合地不断向心目中的高手探询一些困扰了自己很久的疑难。随着相互间接触的逐步加深，刘菲越发地觉得眼前的这位“师匠”是个了不起的达人，就连终极斗神的火焰攻击对小恐龙阿贡只能造成极微小伤害这样的细节设定，以及B博士的固有20连技和全套投连击这样的隐藏奥义，殷少锋都能够如数家珍地道出个所以然来。



在这种愉快的气氛中，时间总是显得特别短暂。当殷少锋与刘菲彼此越来越觉得对方与自己的合拍时，已经是那一天的傍晚时分了。

“好饿啊！你们不打算吃饭了吗？”胡明的咆哮声把完全沉醉于游戏世界的两个人拉回到了现实世界。

“是啊！还真是有点饿了。怎么样？和我们一块出去吃点东西？”殷少锋一边放下游戏手柄，一边对刘菲说。

“啊！已经这么晚了吗？不了！你们去吧，我要回家了。”

“那……那个……”殷少锋听到刘菲就要走了，一时间不知道该说些什么。

“什么时候有时间，再出来玩吧。少锋对很多游戏都有研究。”看出哥们儿心意的胡明，替殷少锋表达出了他的心声。

“嗯……这几天我有几门功课需要复习一下……下个星期六吧，还在这里见面。”

“你学习成绩那么棒，还需要复习吗？好！就下星期六！不见不散！”就这样，没用殷少锋自己亲自动口，胡明就替他敲定了下次见面的时间和地点。

刘菲微笑着对两人摆了摆手，转身走出了东阳游戏厅的大门。殷少锋望着女孩离去的背影，心中产生了一种惘然若失的孤独感，这一瞬间，他突然体会到了巴拉姆学院的舞会上，斯考尔在莉诺亚离去后，所流露出的那个表情的真意……

2

命运有的时候并不是很遵守既定的规则与时间，殷少锋与刘菲的再次相会并非是在两人约定好的那个时间和地点。就像格斗游戏中经常会出现意外的乱入者一样，各式各样不同的人也会在纷繁的现实世界中充当着乱入者的角色，他们很多时候都会将某些即将形成固定情节的故事引领到不同的发展方向上去。在殷少锋与刘菲之间出现的这个乱入者，是个不受欢迎的家伙——他的名字叫做杨朔。

杨朔，是一个20岁出头的“小老爷们”。用通俗点的话来形容他的身分，他就是一个小痞子。不过，他自己却经常自称是“出来混的古惑仔”或是“道上人”。据说，他在“江湖”上已经叱咤风云了很多年，同时还有几位德高望重的“江湖大哥”在罩着他。就是这林林总总的江湖传闻，令杨朔在一些中学甚至是高中的校园内，都具有了一定的知名度和威慑力。此人平素虽然是以四处寻衅滋事、游手好闲为业，但骨子里却偏偏喜欢自命不凡。文武才貌四全就是他对自己男性魅力的所谓“客观”评价。出于这份自负，他总是在他经常出没的学校四周，对一些有几分姿色的女生，实施上一些不含三聚氰胺的调戏。因此，杨朔在很多在校学生脑海中的印象，除了会向身体发育不好的男生收取“保护费”以及向身体发育很好的女生进行“性骚扰”外，就没干过别的。而非常不幸的是，刘菲在这个时候很不巧地被他盯上了。不过，他对刘菲并没有真正地做出什么实际性的调戏行为。其原因是，在杨朔的调戏进度刚刚上升到口头轻薄的程度时，胡明就已经将这个紧急事态如实地报告给了殷少锋。



殷少锋看见过杨朔这个人，他由始至终都认为这个家伙是一个色厉内荏的渣子。不过由于杨朔从没招惹过自己，所以殷少锋也就并未生出“替天行道”的念头。但是……这次不同。听说这个混蛋居然对刘菲心生歹念，殷少锋立刻怒火中烧，带着胡明冲出游戏厅就要去找杨朔火并。游戏厅的老板马东阳一把将他们拉住，对殷少锋说：

“兄弟！千万别冲动！你知道那个杨朔是干什么的吗？”

殷少锋被这句话问得一楞，随口大声问道：

“我管他是干什么的！马哥，你认识他吗？”

“我不认识他，但我听说过他。他是个地道的小无赖。”

“我也知道他是个无赖！这种人除了会欺软怕硬的吹牛说大话外，会干什么？”殷少锋鄙视地说。

“你说得没错！他欺软怕硬是不假，但是那些关于他的传闻也不全都是吹牛。”马东阳一边说，一边掏出一盒烟并递给了殷少锋一支。

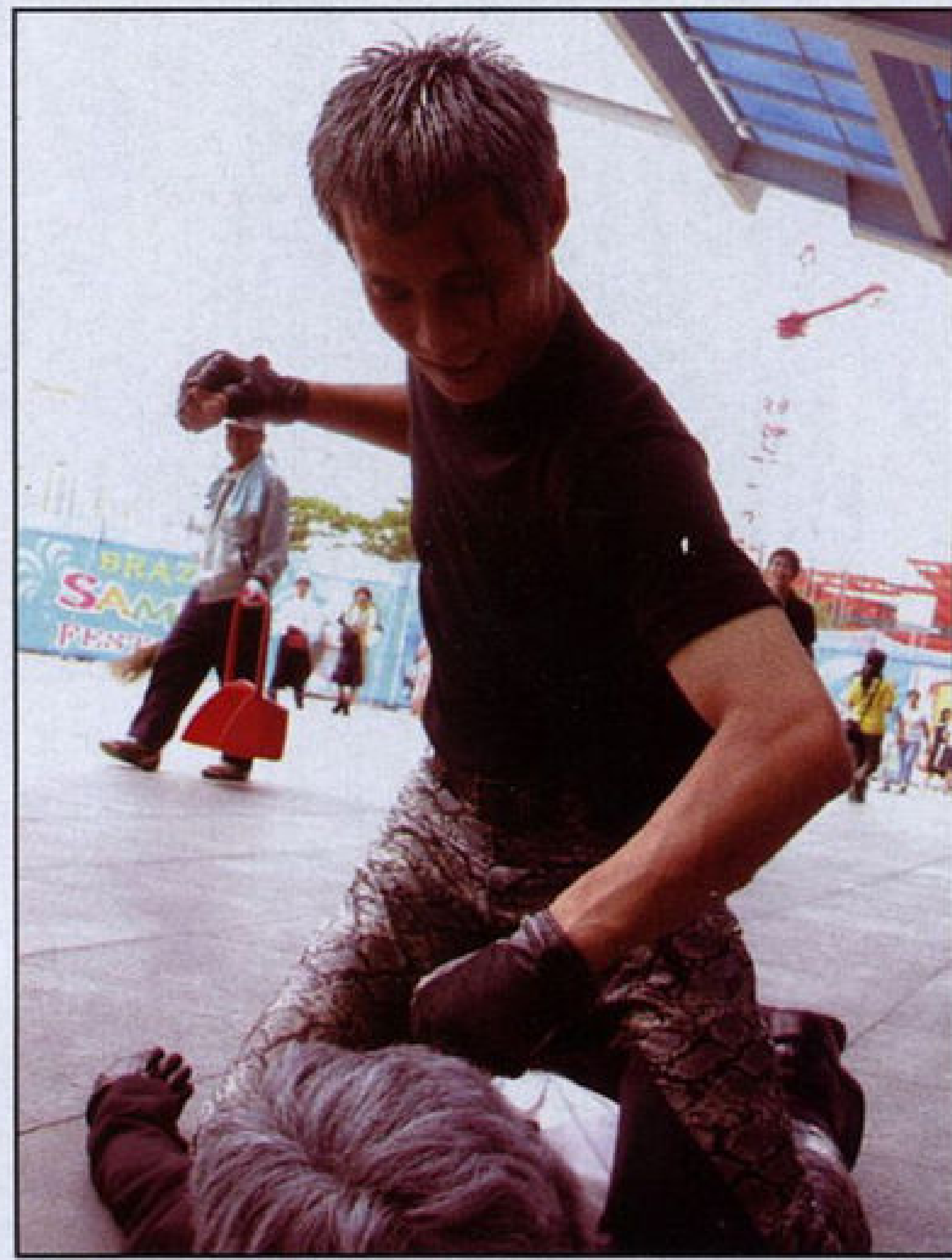
“你的意思是？”

“呵呵！我是说确实有一个狠角色一直在罩着他。”

“就凭他那副德行？是哪个‘大哥’那么不开眼？居然收他这样的‘小弟’？胡明的战斗力恐怕都比他强得多！”

“还‘大哥小弟’呢，你这纯是《古惑仔》看多了。罩他的不是他‘大哥’，而是他表哥！”马东阳吸了一口烟后，非常郑重地说出了一个人的名字——“他表哥叫徐家峰！”

殷少锋不说话了，在这个小城市里，十几二十岁的不良少年几乎没有人不知道徐家峰这个名字。这个人在上中学的时候，就以打架不要命而出名。在他上初二那年，和五个外校高年级的男生打仗，手持一把片刀，砍得对手落荒而逃。从此被他的学校列为首席不良少年，并因此而彻底告别了校园。在那之后，徐家峰心狠手辣的名气不断飚升，还收了一帮臭味相投的“小弟”。从此他们开始在全市的各个学校、游戏厅、电脑房中以强抢未成年人财物为乐。由于几年来还没有人敢站出来反抗他们这股“黑恶势力”，所以这也就让徐家峰更加的嚣张和猖狂。凡是他看着



不顺眼的人，他一定会或明或暗的对其进行各种所谓的“制裁”。

说实话，殷少锋确实有点害怕这个徐家峰。但是现在的形势却又不允许他去害怕。刘菲只是一方面的原因；更重要的是，殷少锋心里的那种弱冠前男孩的自信，强烈地遏制住了他内心深处惧怕的萌芽。这种自信是“愤”与“生猛”的混合体，是一种怀疑一切的备战状态与挑战一切的亮剑精神的完美结合。所以，马东阳的话只是让他沉默和迟疑了一下，然后就再次头也不回地带着胡明杀向了学校。

一路上，两人不停地商讨着战术。他们把能够预见到的各种情况和变化都了整理出来，并制定了相应的对策。最理想的效果是，两人赶到学校时，恰逢刘菲正遭非礼。然后，殷少锋一声怒吼，纵身跃起，以一招势大力沉的“面目全非脚”蹬在那个杨朔的脸上。视情况还可以在飞跃的过程中加上一两声李小龙的呼啸声。落地后，和胡明二人兄弟齐上。像少林寺十八铜人怒扁史蒂芬・周那样，给杨朔来一个圈踢。最后，再扶起惊吓过度、花容失色的刘菲妹妹，在一众围观同学的注目礼下，潇洒地走进校园……想着即将发生的“英雄救美”，殷少锋会心地笑了。前面不远处就是学校的大门，殷少锋深深地吸了一口气，大踏步走了过去……

此时正值学校的放学高峰，那些高中生们正在为迎接即将到来的夜间补课，而补充身体必须的能量。学校门前的小卖店和各路小商贩，也在此时忙



得不亦乐乎。在小卖店的旁边，站着一个穿着打扮明显与学校氛围格格不入的男子。殷少锋认得这个人——他就是杨朔。杨朔不知道在哪里刚刚喝过酒，一副醉醺醺的样子，浑身散发着一种既像铁锈又似血腥的刺鼻酒气，这种气味令周围的人都不禁皱起了眉头。虽然一直怒发冲冠，但事到临头殷少锋还是显得有些踌躇。"找茬"是一门学问，并非所有的人都能够将愤怒的烈火玩弄得随心所欲。胡明和殷少锋的挑衅水平差不了多少，一时间也想不出什么有创意的"点燃导火索"方案。杨朔就站在两个人对面的小马路边上，可他们现在却只能一面眼睁睁地狠瞪着他，一面在心底咒骂着自己的勇气和急智，希望能够以此来激发自身的侵略性。该发生的故事，始终是要发生的。就在殷少锋不住运气的当口，杨朔似乎感觉到了两人敌意的目光，将头转了过来，斜着一双醉眼仔细打量着二人……

"你他妈的瞅什么？"当发觉自己并不认识这两个比自己年龄小很多的"小屁孩"时，杨朔终于率先发难了。

"我就他妈瞅你了！怎么着？"

"你瞅我干啥？"和"我瞅你咋地？"这两个疑问句及其衍生出的各种大同小异的变形语句，可能是现代社会中无数没有任何因果关系的校园斗殴的万能导火索和经典前缀。不过，殷少锋却是一直在等着杨朔来说出前一句台词。当他确实说出的时候，殷少锋的心中还产生了一种如释重负的轻松感。就好像在RPG游戏中，从怪物身上刷出了某件超低几率掉落的秘宝一样，在轻松中还伴随着一种异样的喜悦。

"你他妈找死！"一直以来的"所向披靡"，令杨朔的心里存在着某种致命的错觉，上前就要动手。他似乎忘记了"初生牛犊不怕虎"的古训，何况他自己现在还只能算得上是一只"醉猫"。

殷少锋深知先发制人的道理。不等杨朔出手，就已挥舞起沙包大的拳头，朝正迈着"醉仙步"的杨朔的面门打去。他对自己的这一拳充满了自信，估计只要眼前的这位对手不是舜帝或镇元斋的传人，使不出"吕洞宾醉酒提壶力千钧"这样"似醉非醉、形醉意不醉"的招数，就绝对无法躲开自己这腰马合一的会心一击。

杨朔果然没有受到过高人的指点，在酒精的侵蚀下，竟丧失了基本的躲闪本能。那一拳正打在他的脸上，同时还发出了一种沉闷且具有充实感的打击声。当杨朔的面部神经将痛觉传递给大脑的时候，他发现自己已经躺在了马路上。而那两个他刚才还在轻视的小鬼，正围着他不停地展示精妙的脚法。杨朔忙用双手护住正淌着鼻血的脸，将身体蜷伏起来，遮挡住身上所有的要害部位，以自认为还算潇洒的防御姿态承受了二人雨点般的猛烈攻击。

殷少锋对没有斗志的人向来缺少兴趣，所以当杨朔呈现出战斗不能状态后，他和胡明也先后收功。可是，他们刚一停手，躺在地上的杨朔立刻扯着嗓子喊了起来："快下来啊！我挨打了——！"

接着，殷少锋就看见对面楼上的一扇窗户被推开，从里面探出一个脑袋向下面张望了一下后，就将窗户重重地关上。殷少锋预感到事情恐怕要不妙，随即看了胡明一眼，他发现胡明的脸上已经是一片煞白。顿时知道自己没有猜错，楼上的人一定是杨朔的援兵，一时间大脑仿佛被格式化了一般——一片的空白。当他反应过来，应该快速逃离现场的时候，自己和胡明已经被一群人团团地围住了。

这群人的首领是一个戴着黑边眼镜的高大男子，大约二十七八岁的样子。右边脸上的一块疑似刀疤的色素沉浊，配合身上黑得发亮的皮夹克，让本应很文静的此人显得压迫感十足。围住殷少锋两人的小喽罗大概有七八个，在他们这个圈子的外面，还仨一群、伍一伙地站着不少的不良少年，个个都是照着《古惑仔》里"浩南、山鸡、大天、包皮"的造型进行装扮的。

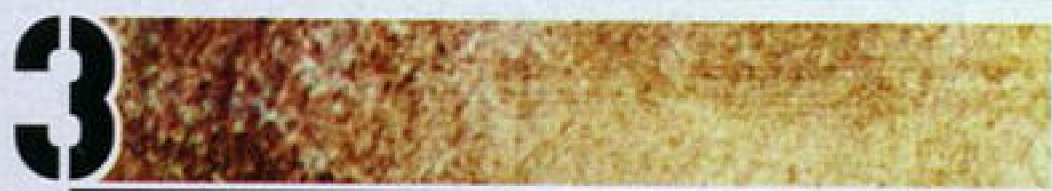
"我叫徐家峰！你们是不是活腻味了？敢动我弟弟！"那个首领发话了，原来他就是大名鼎鼎的徐家峰。殷少锋和胡明都感觉自己的腿有点软，不知道该说些什么场面话。

"哥！别跟他们废话！给我废了他们！"刚刚被怒扁的杨朔，这时来了精神，在两名喽罗的搀扶下爬了起来。

杨朔的复仇号角刚一吹响，那群"包皮"就跃跃欲试地向殷少锋他们冲了过来。殷少锋知道此时如不能逃跑，就必须在第一时间内做好防御的工作。虽说最好的防御就是进攻，但那并不适用于人数相差悬殊的战斗。这种街头战斗，最怕两样，一是堵角，二是围圈。尤其是后者，那简直就是死亡宣告一样。古时候，以霸王项羽之勇，尚且在十面埋伏的圈踢攻势下，落了个自我了断的下场，何况殷少锋还只是一个身体发育刚刚达到正常人标准的大男孩。

徐家峰并没有像某些江湖片里的老大那样，深沉地制止手下的冲动。所以，殷少锋和他的铁哥们就只有被群殴的份了。他们被打得很惨，殷少锋在护住脸的同时，还在幻想着，会不会有一位义气深重的江湖大哥在这个时候站出来，为自己向徐家峰求情。接着，自己再顺理成章地对那位救命恩人说上一句："X哥！我想跟你！"并从此踏上自己真正的江湖之路，然后再在将来的某一天，找到徐家峰回报上今天的一箭之仇。

可惜的是，周围站着看热闹的，都是一些啃书本的书呆子，平日参拜的都是"孔二哥"，而非"关二哥"。遇到这种情形，能够站在远处看热闹，已经算得上是胆色过人了。上前说句公道话，根本是不可能发生在他们身上的事。因此，两个人的这顿打也就在没有任何外界干扰的情况下，挨得非常结实……



3

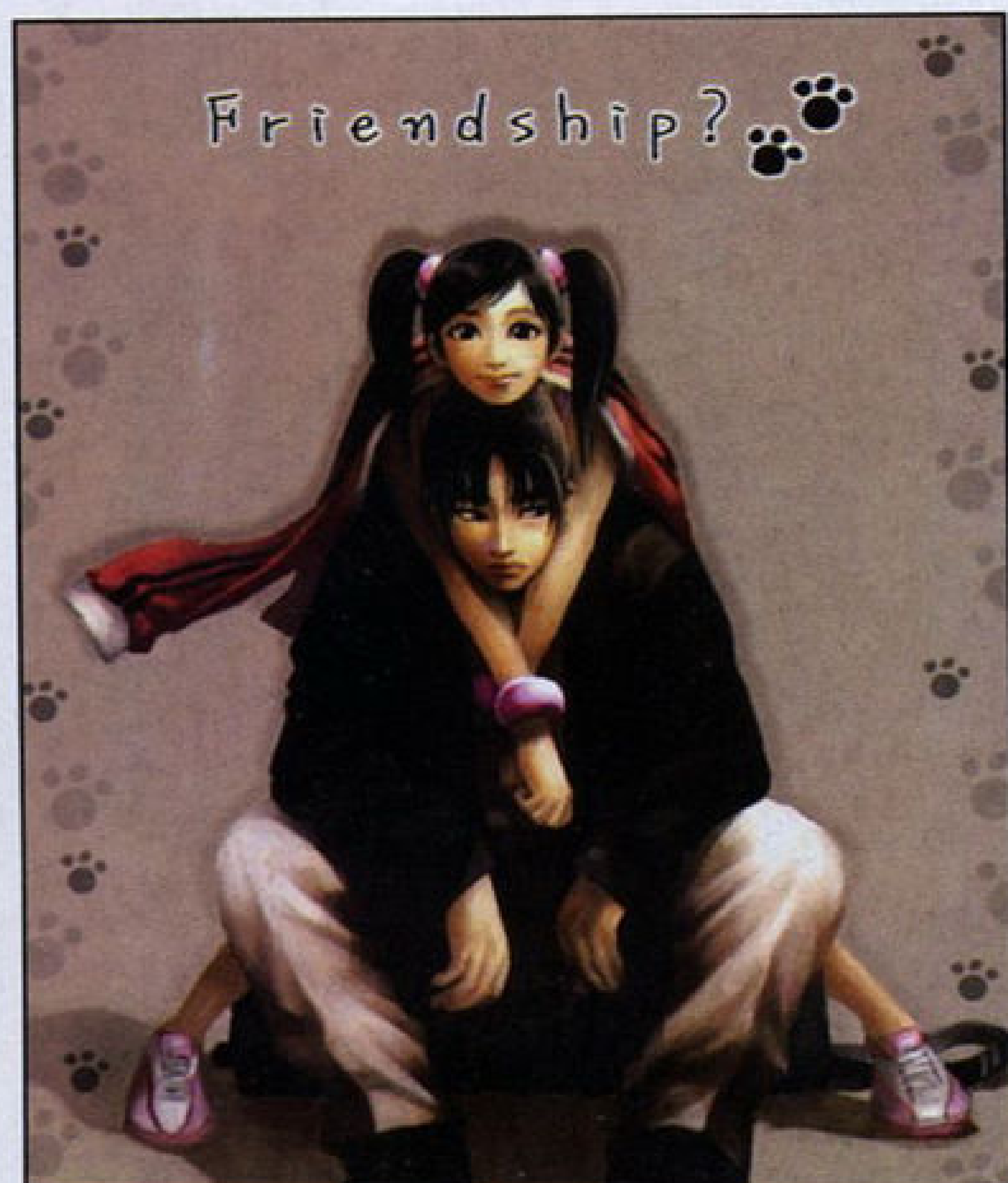
每当回忆起在校园门口的那场因刘菲而起的战役，殷少锋总是会感叹世事的变化无常和人生的大起大落。就在他认为自己恐怕要拄拐度过下半辈子的时候，一辆没有110标志的警用吉普车从远处飞速驶了过来，并在学校门前一个急刹车。接着，从车上跳下三个身穿便装的中年人，以冲刺的速度直奔"战场"。跑在最前面的那个人，冲到徐家峰的身边，以一个标准利落的锁臂擒拿将猝不及防的"扛把子"按倒在地。另外两个中年人，则从腰间掏出警棍，直冲进围攻殷少锋和胡明的那个"五行八卦阵"中，将正在施展各路武功的众杂鱼制伏……

原来，这三个便衣是公安局刑警队的。而他们之所以会神兵天降的原因，则非常出乎殷少锋的意料。那并非是哪位好市民及时拨通了110，而是之前受到杨朔非礼的刘菲，在回到教室后，给她在刑警队的叔叔打了个电话，因此才机缘巧合地救了二人。

徐家峰等人被移交给了学校所属的派出所，殷少锋和胡明作为被害人也一同被带走做了询问笔录。在两人正对民警讲述事情经过的时候，闻讯赶来的刘菲也出现了。当得知殷少锋是为了自己才遭到毒打时，刘菲的脸上现出了一丝的红润。那一瞬间，殷少锋的第一感觉是——这顿打挨得还算值！姑且不论刘菲表现出的羞涩是不是源于对自己的心动，仅从







感激的角度来分析，自己应该已经给对方留下了不错的印象。

笔录很快的做完了，3个人离开派出所向学校的方向走去。一路上，殷少锋和刘菲都没有说话。虽然大街上车水马龙之声一片嘈杂，但他们二人却陷入在一种恬静的温馨气氛之中。就连平素喜欢大吵大嚷的胡明，此时也受到这种气氛的感染，变得沉默寡言起来。直到回到学校门前，刘菲和两人道别后，准备走进学校时，殷少锋才急促地张口问了一句："那个…星期六你还来吗？"

"我……"刘菲低头沉思了一下，然后回答道："好……星期六不见不散。"

说完，便向学校的大门走去。刚走两步，刘菲突然停住了，转过身来对正在目送着自己背影的殷少锋说："今天真的非常感谢你。"然后就快步跑进了学校。

殷少锋觉得刘菲对自己是有好感的，否则也就不会特别地向自己道谢。其实，他心里清楚。如果不是刘菲的那通电话，自己现在必定已经躺在医院外科门诊的病床上，等待医生施展"还我漂漂拳"为自己整容了。也就是说，真正该道谢的是自己和胡明。胡明也认为今天的"英雄救美"虽然出现了预料之外的分支剧情，但总体上还是非常成功的。至少在某种程度上拉近了殷少锋与刘菲的关系。那么，接下来的事情就是需要一个令人热血沸腾的真情告白了。两人都没玩过《心跳回忆》，也不喜欢看那些又臭又长的恋爱剧。所以，无论是理论，还是实践，他们都严重地缺乏这方面的知识。而他们的年龄还没到那种为追求异性而不耻下问的成熟期，因此只能自己去想办法解决问题。

高中生之间的恋爱，是很少去考虑经济基础因素的，大部分都是在追求一种情投意合的感觉。为了表达对方在自己心中的重要地位，有的时候，甚至会做出一些没什么理论根据和实际意义的行动。殷少锋通过几天的观察发现，有很多光顾东阳游戏厅的同龄男孩，都把自己女朋友的名字用小刀刻在手臂上。殷少锋觉得此法甚好，值得借鉴。于是，在家中拿了一把锋利的水果刀，开始效仿起来。

不同情形下的"自残"，所表现出的精神境界也是大不相同的。"毒蛇噬手，壮士断腕"体现的是一种当机立断的果敢和魄力；"欲练神功，引刀自宫"表达的是一种对人生巅峰的向往和追求；"舍身饲虎，割肉喂鹰"传递的是一种"我不入地狱谁入地狱"的慈悲和博爱。殷少锋这种"为表爱意，手臂刻字"的行为，论疯狂比不上梵高的左耳，论煽情及不上杨过的右臂。虽自觉其内涵可媲美刻骨铭心，但究其实质不过是不同版本的刻舟求剑。

然而，在那些憧憬着浪漫爱情的男女眼中，这些没有实际意义的行动，往往会被视为是一种发自内心的爱情宣言。所以，当星期六刘菲亲眼看到殷少锋胳膊上那尚未结痂的伤口时，她的内心除了震撼外，还感受到了殷少锋的真情。于是，在那个本应是二人切磋格斗游戏技巧的下午，两个人心照不宣地接受了对方。他们没有再去研究《铁拳》，也没有去卿卿我我地说一些如何倾慕对方的情话，而是在不停地向对方倾诉着自己与游戏结缘的经过。从交谈中他们不仅找到彼此之间的共通点，还感受到了一种纯净的快乐。

从那以后，殷少锋每天都去学校的门口等待刘菲的放学。然后，步行送她回家。在路上他们总是不断地讨论着已经发售或即将发售的游戏。当到达目的地，二人分别时，刘菲还会在殷少锋的脸上亲上那么一小下，作为临别纪念。这样的日子持续了大概有两年多的时间，直到有一天，刘菲的父母发现女儿竟然在和一个"小混混"交往。于是，开始动用各种手段阻止他们见面。比如，殷少锋每天晚上赶到学校门口时，总是会看到刘菲的母亲已经先他一步站在那里。在刘菲走出学校的那一瞬间，又会再次先他一步将女儿领走。并且，在走过殷少锋的身侧时，还会露出一种拒人于千里之外的鄙视。好在刘菲的立场还比较坚定，抗得住父母几次三番的洗脑攻势，并未生出与殷少锋诀别的念头。但面对家长强硬的



干涉，与殷少锋的恋情转入地下也是势在必行的。

在胡明的帮助下，二人成功地开始了地下恋情。最初只是在学校体育课的当口，殷少锋才会混进学校的操场，利用45分钟的时间与刘菲一诉衷肠。后来，便发展到刘菲在自习中跷课，跑出学校与殷少锋私会。二人的感情虽然好得如胶似漆，但与此相对应，刘菲的学习成绩却开始急速下滑。终于在高考前的某一天，刘菲的班主任和家长同时爆发了沉寂许久的愤怒。殷少锋也从此被列入了学校护校队的头号围剿对象。

越是看不到对方，就越是思念。殷少锋此时的心态正是如此。被人为地与刘菲屏蔽了两个多星期后，殷少锋再也忍不住自己内心的冲动。在一个繁星满天的深夜，殷少锋独自来到刘菲家的楼下，对着刘菲房间的窗户低声呼唤着女孩的名字。大约10几分钟后，刘菲终于有了回应，从窗口探出头来，深情地注视着殷少锋那几乎融化在夜色中的身影。那一刹那，殷少锋那双高度近视的双眼开始湿润了，而刘菲也发出了轻微的抽泣声。那种不含任何功利成分的感情，再次占据了二人脆弱的心灵。刘菲告诉殷少锋，自己正在备战高考，他们俩恐怕要在一段不短的时间内，不能在正式的场合中见面。面对这种无法改变的现实，殷少锋只能用"来日方长"之类的话，不停地开解刘菲，兼反复地安慰自己。并和刘菲约定，以后两个人就以今天的这种方式偷偷地会面。

在经历了数不清次数的感情煎熬后，总算是"守得云开见月明"。刘菲顺利地考进了父母为她指定的那所理想中的大学。在大学住校生涯来临前的那个短暂休憩期间，被刘菲的不负众望冲昏头脑的刘菲父母，似乎相信女儿已经挥舞理性的慧剑，斩断了幼稚的情丝——刘菲恢复正常的学习成绩，以及很久没有出现在视野范围内的殷少锋，都可以作为这个安心结论的依据。所以，他们以放松女儿身心为理由，松懈了对女儿的监管。殷少锋与

刘菲出双入对的身影，也就因此再次出现在了胡明等人的眼中。

与以前略有不同的是，刘菲对电子游戏相关话题的兴趣似乎没有从前那么强烈了。每当殷少锋兴致勃勃地说起一些关于游戏的热门话题，希望借此和刘菲在两情相悦之余，寻找一下曾经的快乐。刘菲总是在谈论片刻后，就有意识地将话题转移到其他的地方。殷少锋对此并未太在意，他认为也许是因为刘菲在那几个月"幽禁"的日子里，未接触过任何的游戏，从而对游戏产生了一种生疏感；或者是现在刘菲心中最重要的精神财富已经从游戏过渡到了自己的身上……





刘菲开学了，由于她的新学校是一所重点大学，一旦学生住校，就要受到接近半军事化的管理。所以，住校也就令殷少锋和刘菲这对野鸳鸯再次分开。虽然每个周末都可以回家，但那区区的平均每月8天的空闲时间，对于热恋中的人来讲，是远远不够的。至少，对殷少锋是这样。殷少锋极想像从前那样，每日都能混进大学的门墙与刘菲相会，可是他却从来没有成功过。有几次，他用从斯内克身上学来一部分潜入技巧，艰难地晃过学校的门卫，进入了校园。却惊讶地发现，这所大学竟然大得超出想像。没有现代化通讯工具的自己根本无法在这么大的空间范围内，找到女朋友的准确坐标。最后，只得无奈地放弃了他的刘菲搜寻计划，默默地接受了相思的现实。

就在殷少锋百无聊赖了一个多月后的某个周日，刘菲突然对他说出了一番令他陷入沉思的话："你对将来有什么打算？"

"将来？"殷少锋似乎对这个词汇有些陌生，一副茫然不解的样子。

"我的意思是说，你难道想这样一直混下去吗？"

"现在这样不是很好吗？每天玩玩游戏什么的……"

"你有没有为我想过？"刘菲的语气突然郑重了起来。

"想啊！我见不到你的时候，每天，不！是每秒都在想着你！"

"……"面对殷少锋的插科打诨，刘菲有些生气了："你不打算去找份工作吗？你知道我的父母并不喜欢你，如果你不能通过自己的行动令他们改观，他们也许永远都不会认同我和你的关系。"

"他们不认同有什么关系，你认同不就完了？"

"拜托，他们是我的父母啊。你难道认为我会像电视剧里那样，和他们断绝关系吗？就算我能够那样做，现在的你能够让我完完全全地依靠吗？"

"你这是在怀疑我对你的感情吗？"

"不！我非常信任你对我的感情。从杨朔那件事上，我就已经看出来了。但是，现在我要说的并不是感情方面上的事。我们不能仅靠一时的情投意合过一辈子啊！你得有能力养活自己才行啊！游戏玩得再好，你能够当饭吃吗？"

"怎么不能？现在游戏竞技不是也算体育项目了吗。我……"殷少锋据理力争着。

"唉……说你点什么好呢？那些能够参加游戏竞技比赛的选手，哪个不是有经济基础做后盾的。不说我们这个城市可不可能将游戏竞技发展起来，光是那些选手的活动经费，你有办法拿出来吗？你难道认为游戏厅的那个马大老板会资助你吗？"

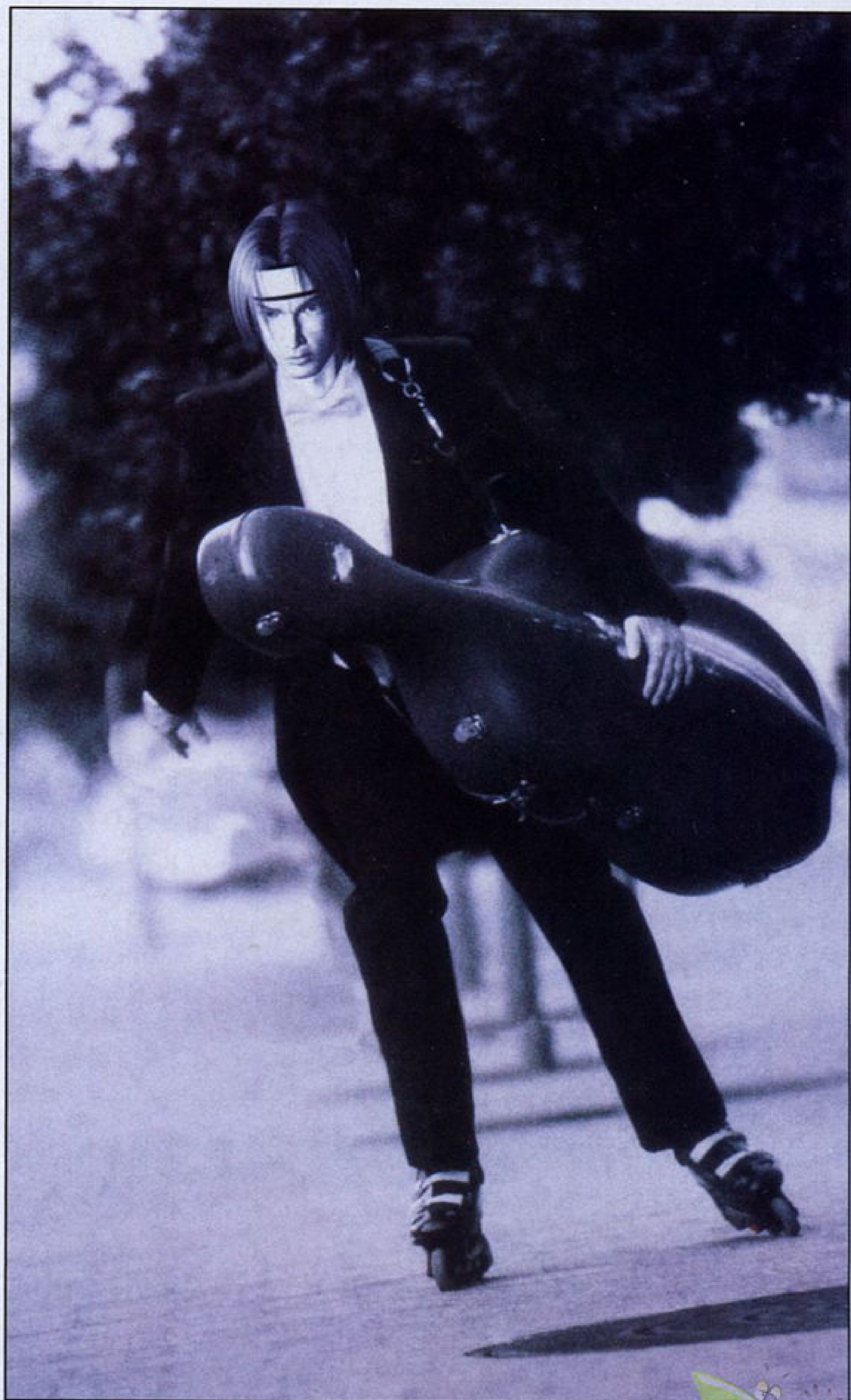
殷少锋有生以来第一次感觉到有一种让他喘不过气的压迫感侵袭过来。那些他以前从来没有想过的事情，居然通过刘菲的这番谈话，真实地摆在了自己的面前。其实，这些话中的道理，在很久以前他的父母也曾经说过。只是那时殷少锋对父母的抵触情绪，阻碍了他对这些道理的理解。现在，刘菲直白地将这些道理抛向了自己。看样子已经到了自己不去思考都不行的地步了。经过一段短暂的冥想后，殷少锋终于决定去找份工作……

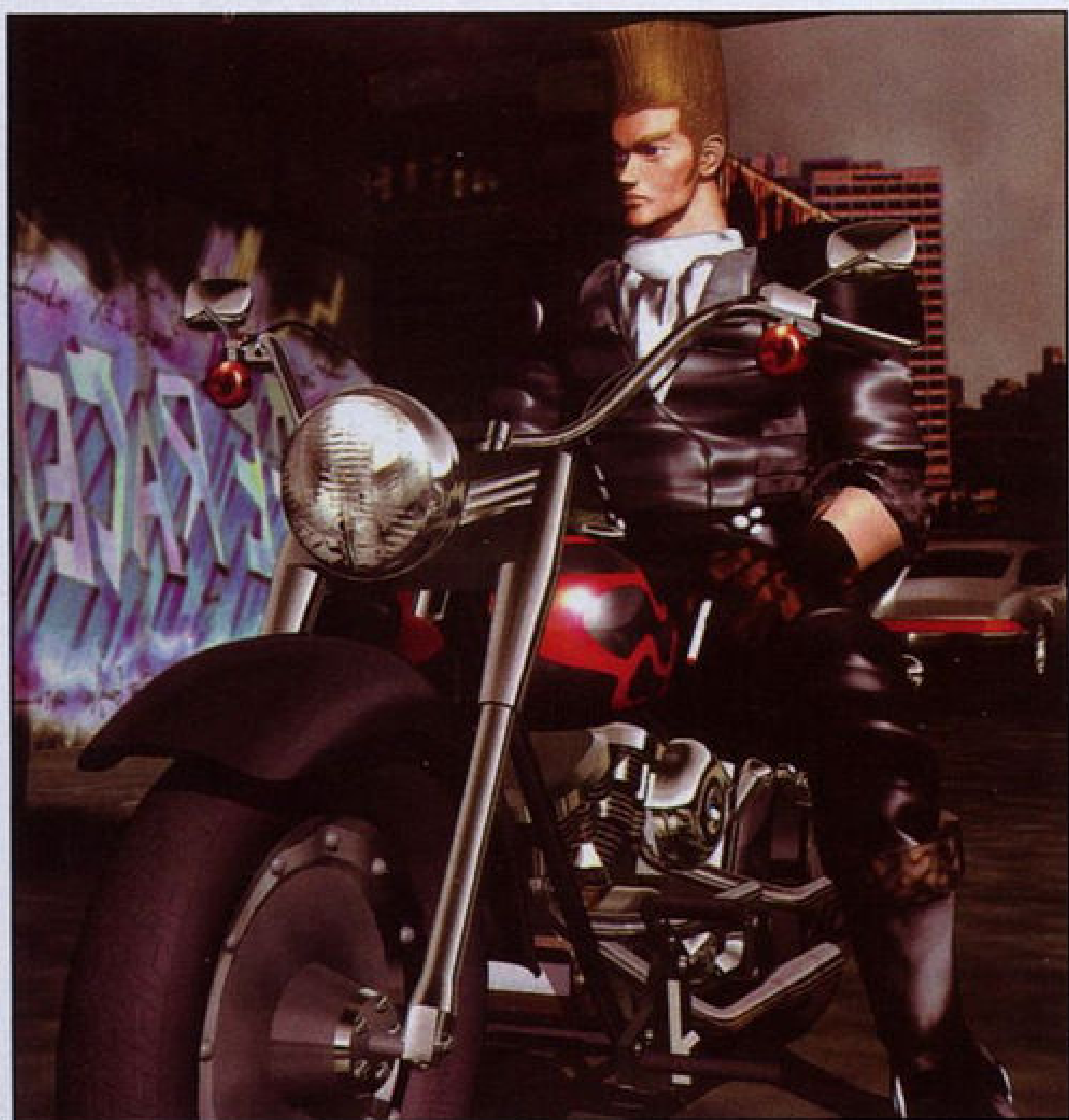
可是，过早放弃学校的殷少锋，手中那块名为学历的敲门砖的分量明显不够重。这也就让他与一些"有发展前途"的工作失之交臂。好在殷少锋的身体还算强壮，虽然不能从事如"用心棒"（保镖）这样的职业，却足以承担起一些靠体力吃饭的工作。于是，他在离家不算太远的一个大商场中当上了一名保安。

很多照顾商场生意的顾客，都受到这个功利社会的熏陶，拥有一种以"上帝"自居的傲慢优越感。而长年混迹于"草莽"的殷少锋，对那种傲慢的对策向来都是以牙还牙。所以，碰撞出耀眼的火花，也就成为一件顺理成章的事情。"上帝"是"全知全能"的，一眼就看透了这名保安的"本质"，并在大庭广众之下戳穿："你这只'看门狗'嚣张个屁?!"

殷少锋是个识抬举的人，立刻化身为残暴的地狱看门犬，凶猛地扑向了"上帝"……只可惜商场的老总们不像冥王哈迪斯那样的护短及爱护宠物，当殷少锋被鼻青脸肿的"上帝"投诉时，所做出的处理意见是——将打人保安开除，以息"神"怒。

愤愤不平的殷少锋，带着满腔的委屈脱下了商场保安的工装，跑回到东阳游戏厅中。向一众熟人述说了自己受到的不人道待遇。马东阳闻听后，哈哈大笑，对殷少锋说："我说兄弟，你想找工作赚钱，怎么不来我这里啊？去当什么保安，我都觉得大材小用！"





“马哥，你这儿招人吗？”

“你知道的，我在附近新开了一家网吧。现在那里的生意明显要好过这里，所以我已经打算这个月底就把这里的生意关掉，也改建成网吧……”

“那你需要我做什么啊？”

“你是游戏达人啊！像你这样的高手，估计在那些现在流行的网络游戏中，也一样能够叱咤风云。现在有一个叫什么《魔兽世界》的新网络游戏挺火的，可是有不少玩家对里面的系统始终研究不透，但就是想拥有个牛X的号。再加上他们家里都有点钱……”

“你是想找我做游戏代练？”殷少锋说出了一个曾经从《传奇》玩家口中听说过的职业名词。

“对……也就是替别人的大号ID练练等级、刷刷装备什么的。现在能提供这种额外服务的网吧，生意都很火。我必须得考虑增添这个服务项目。”

“我的收入能达到多少？”

“这个哪有固定的数字，如果你够勤奋，每月至少是4位数！另外，你也可以自己建个号。没人委托的时候就自己练一练，打打金币、刷刷好点的装备和素材。现在这些东西的需求都很大，是绝对的卖方市场。弄好了，你光靠卖金币的收入，就足够你挥霍了。”

靠玩游戏赚钱，是殷少锋一直以来的梦想。现在上天把这个机会摆在了他的面前，他当然不会放弃。于是，殷少锋为了向女朋友证明“游戏玩得好，也能当饭吃”，开始向从前他不屑一顾的网络游戏领域进军。但是，没过多久他就发现，网络游戏的游戏规则与自己以前的那些游戏理念有着不小的冲突。TV游戏强调的是一种探索和研究的乐趣，而网络游戏则以互动性为卖点，很难令自己达到像以前那样“受万人敬仰”的程度。当然，这里面还存在着个人兴趣方面的因素。殷少锋喜欢的是系统繁复、高妙莫测的游戏类型，而网络游戏在某种程度上将这种深奥进行了隐蔽化的处理。这就让喜欢研究游戏系统的殷少锋，觉得无处下手。总之，适应《魔兽世界》足足花费了殷少锋两个多月的时间。之后，才算勉强可以接受一些要求难度不是很大的代练委托。

刘菲知道殷少锋现在的工作，并从中猜测出了他的心态。也不好多说些什么，只是时不时地以提醒的方式，向他强调——“游戏始终是一个近乎边缘的行业”。其实，殷少锋自己现在也不见得不明白这个道理。只是，男子汉的自尊心不允许自己去接受刘菲的观点。另一方面，殷少锋虽然没有从日复一日的网游过程中，寻找到一丝的快乐，但却属实获得了一些经济上实惠，这也坚定了他将游戏进行到底的决心。

时光荏苒，转眼几年过去了。对殷少锋来讲，在这几年中身边发生的大事，只有两件。一件是攻读市场营销专业的刘菲已经顺利地大学毕业了，面对她的前途似乎是一片光明；另一件是殷少锋用替那些懒惰的有钱少爷玩游戏获取的报酬，购买了一台浅粉色、樱花主题界面的PSP。他本想将这台PSP送给刘菲做生日礼物，可是却被刘菲婉言谢绝。此时殷少锋的网游代练业务已经扩展为可以同时接受几名客户的委托，而且委托项目也已经不再单单地局限于《魔兽世界》这一款游戏。所以，即便是仍然没有体会到网络游戏的乐趣，但殷少锋心情却比几年前好了很多。直到刘菲将决定去上海发展前途的消息告诉他的时候为止……

在象牙塔中修成正果的刘菲，不甘心自己一辈子被埋没在东北边陲这个连CCTV天气预报栏目都上不去的小城市里。所以，在和家人商议后，决定去传说中的“魔都”闯一闯。殷少锋得知后，沉默不语了很长时间，内心深处并没有过多的激动或酸楚。其实，这几年中殷少锋已经明显地感觉到刘菲正在不断地变化着。今时今日的她已经不再是那个痴迷于游戏的女孩了，好在自己还可以确定的是——她对自己仍然存在着深厚的感情。可是，这是建立在自己在她身边的基础上的。天知道在接受了上海的花花世界洗礼后，刘菲会变成什么样？与其说是殷少锋对刘菲没有信心，不如说是殷少锋对自己缺乏自信。因为——他已经清楚地看到了自己和刘菲之间的差距。但这些细微的心理活动殷少锋是不会对刘菲说出来的。所以，他只有在流露出一副依依不舍后，大度地表示尊重刘菲的决定……



5

屋漏偏逢连阴雨，刘菲去上海后一个星期，殷少锋多年的好友胡明也决定要告别这座充满了回忆的城市。不过，胡明要去的地方是位于欧洲的爱尔兰，理由是留学。从不知道胡明竟然这样有上进心的殷少锋，在胡明的道别聚会上，借着醉意对胡明不无感慨地说：“小胡，你哪根筋没搭对啊？怎么突然想起跑到国外去上学了？”

“呵！上学？你真这样认为吗？”

“难道不是吗？你丫还能被哪位爱尔兰富婆给包了不成？”

“我说少锋，你这几年被网游毒害得不浅啊！头脑都秀逗了。我那是出国打工，只不过打着留学的旗号而已。不然人家也不批签证啊！”胡明道出了实情。

“哦……那你也挺行的！能挣到老外的钱，就是一种了不起。”

“行什么啊？真要行的话，也就不走这一步了。”胡明略带伤感地说：“现在往国外跑的普通人大概分两类。一类是混得实在太好了，国内的物质和精神生活标准已经无法满足他们的虚荣心，所以才跑到国外去显摆；另一类是混得实在太惨了，就像我这样！在国内基本干啥



都不行，根本找不到适合自己的人生坐标，只能去国外靠出卖体力和面子，搏一下后半生的出路。”

好哥们的话，令殷少锋的心里觉得堵得慌。自己和胡明一样，都属于胡明口中的那后一类人。是自己没有梦想吗？肯定不是！那是自己没有为梦想而努力过吗？更不是！自己从很久以前，就梦想着能够为游戏事业而奋斗。而自己现在也可以算得上是正在靠游戏吃饭，可是心中却无论如何也没有那种想像中的充实感。更重要的是，殷少锋觉得现在就连所谓的游戏产业的发展概念，都与自己想像中的情况大相径庭。受到关注的，似乎永远都是游戏本身，而不是那些玩游戏的人。自己就好像是被一种身不由己的力量所驱动着，无法改变，也无力挣扎。

刘菲和胡明先后的离开，令殷少锋突然间体会到了孤独。虽然每隔几天，他就会给刘菲打上个电话，一述别后的思念之情。但那种看不到对方的不真实感，只会令孤独的气息更加的浓重。从此，殷少锋对一切事似乎都不再那么上心。每天很早就从网吧回家，不是躺在床上一边看着从朋友处借来的成人功夫片，一边苦苦地思索着自己的价值，就是一面喝着闷酒，一面从 PSP 中寻找 7 年前那种让自己快乐的游戏感觉。

任何东西一旦泛滥就会使人麻木，殷少锋之所以会怀念从前的游戏，也完全是拜众多如出一辙的网络游戏导致的审美疲劳所赐。殷少锋突然想回到从前那个在游戏厅中包机的年代，那个时候不仅游戏好玩，自己还是被人膜拜的偶像。而现在呢？自己只是一个忙碌的网游机器。终日所做的，都是在替他人做嫁衣。最重要的是，在那个为自己带来无数欢乐的岁月中，那些殷少锋所珍视的人，也全都聚在他的身边……

就在殷少锋正被怀旧的伤感所折磨时，刘菲的一通殷少锋早有预感将会到来的电话，噩梦般地从千里之外传送到了殷少锋的听觉神经上——

“你还好吗？”刘菲的声音有些颤抖和犹豫。

“还好！你怎么样？上海的伙食吃得惯吗？”

“嗯……”

“突然打电话来，有什么事情吗？”

“……”

“你到底怎么了？说话呀！”殷少锋似乎感觉到了刘菲沉默背后所隐含的东西，心情一下子严肃了起来。



“我们……分手吧……”刘菲这五个字说得既不流利，也缺少霸气。但即便如此，依然在已经有了一定心理准备的殷少锋的心中，造成了一种恍如世界末日般的恐慌感。

“……为什么？”沉默了一阵后，殷少锋调整了一下心态，以还算平静的语气追问分手的原因。

“我们……你不觉得我们现在之间存在着不小的差距吗？”

“我早就感觉到了……可是……难道这些差距就可以把我们这么多年的感情全部抹杀掉吗？”

“来到上海以后，我曾经冷静地思考过我们俩的问题。得出的结论是——我们从前的感情，其实是非常幼稚的……”

“幼稚？”不知道为什么？殷少锋对从刘菲嘴里说出的这个词汇，充满了一种愤怒：“你是说……我们是因为以前的少不更事，才走到一起的吗？”

“难道不是吗？我们最初接触的契机是电子游戏……难道这还不算幼稚吗？”

“你……怎么会变成这样？”殷少锋似乎不相信电话另一侧的人，就是当年那个将自己视为崇拜对象的女孩。

“你还记得在高考前，我被父母关在家中的事情吧？”



“当然记得……那是我最宝贵的记忆之一啊……”回想往事，殷少锋的心中也不仅唏嘘感叹起来。

“就是在那段时间，我仔细地考虑了父母的话，以及自己未来的前途问题……”

“那你为什么不在当时就和我分手！”殷少锋突然有一种，这几年来一直都是被刘菲欺骗着感情的感觉。

“我……我那时只是下定决心与游戏诀别，并没有想过要和你分手。因为……那时我还是真心的爱着你的。”

“哼！我明白了！你现在是前途一片光明的‘女强人’，而我还是一文不名的‘小瘪三’。现在的我让你感到丢脸和无法忍受了，是吧？”殷少锋近乎歇斯底里地质问着。

“你不要这样！少锋，我们好聚好散，今后还是好朋友。不好吗？”

“好聚好散？我真希望我们从来就没有认识过！今后我们也不必见面了！”说完这句义愤填膺的话，殷少锋就将电话重重地挂断。放下电话的一瞬间，过去自己珍视的一切东西，仿佛都已经被残酷的现实所吹散。只剩下自己那无法释怀的满腔怒火，依然在胸腔中孤独地证明着它们的存在……

尾声

殷少锋睡得很死、很沉，但是他的一小部分脑细胞仍然在活动着——这就构成了梦的基础。在梦的世界中，殷少锋见到了衣锦还乡的胡明，还有像小猫一样依偎在自己身边的刘菲。他们的笑容依旧灿烂而亲切，而自己似乎也正在对着他们开心地傻笑着。在刘菲身后的 29 寸纯平电视前，摆放着一台浅灰色的游戏机——那是一台崭新的 PS。而正在运行中的游戏，似乎就是那款曾经改变过自己命运的《铁拳 3》。这一切都是那么真实，真实得让人觉得虚幻，真实得让人感到身不由己……



乐高——搭建奇迹的世纪玩具

文 清国倾城 美编 木仙

2008年1月28日，经常上网、或者说经常使用搜索引擎的网友们想必都看到了一个有趣的图案——Google的首页中，Google标志变成了乐高的造型。通常Google只会在赶上国际级的特殊节日时，才会将主页标志设计为相应的主题，它通常代表着一个对全世界有重要意义的日子。而这一天正是乐高积木获得专利权的50周年纪念。被称为"世纪玩具"的乐高影响了几代人，它激发了数亿儿童的想像力，作为一种玩具，它的影响力可谓空前绝后。

1958年1月28日下午1点58分，高福瑞·柯克·克里斯蒂森(Godtfred Kirk Christiansen)提交了一份塑料积木的专利，从那时开始，这家公司总共制造了超过4000亿块乐高积木，相当于全球平均每人62块，如果将这些积木全部叠起来，可以建造10座通往月球的高塔……



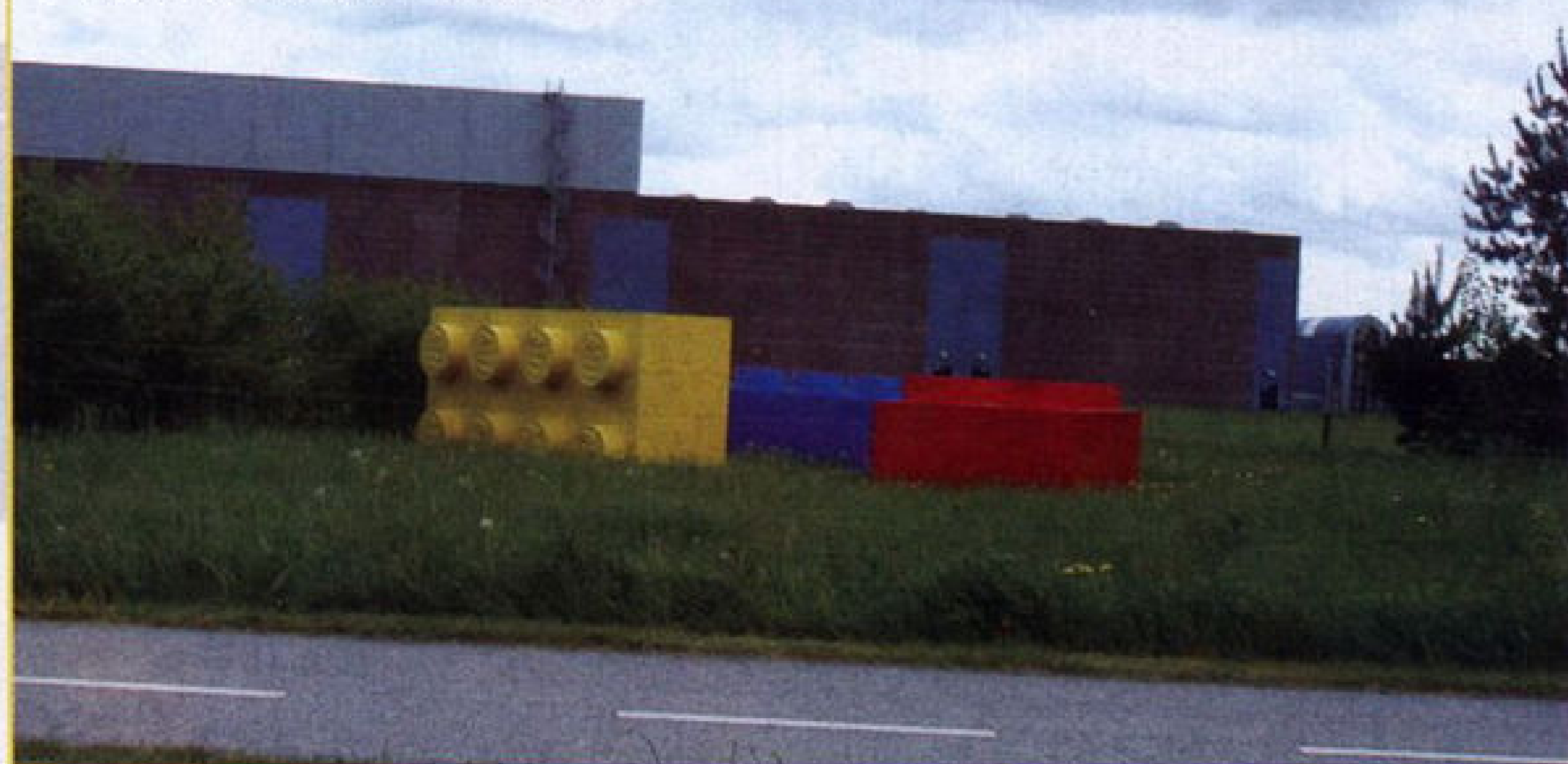
玩得开心

1891年，欧乐·柯克·克里斯蒂森(Ole Kirk Christiansen)诞生于丹麦小镇比隆。欧乐·柯克的性格忠厚实在，又很乐观幽默，因此在小镇上很受欢迎。十几岁时，他的木工手艺已经在小镇里小有名气。为了扩大业务，勤奋的欧乐·柯克在21岁那年用全部的积蓄买下了当地一家创办于1895年的老字号木工厂，招收了一些学徒和工人，为比隆镇的农民承接盖房子、做家具等业务。然而在1924年，欧乐的两个小儿子在木工厂玩耍时误燃火种，这场大火烧掉了工厂。乐观的欧乐却没有因此气馁，他将这场灾难视为老天对他的考验与新的机遇，他决定用几年来的攒下的钱建造一座更大的木工厂，业务规模扩大到了周边地区。



■欧乐·柯克·克里斯蒂森与他的四个儿子。

1929年，美国的经济大萧条让无数中小企业破产，这场空前的经济危机于1930年开始波及到欧洲。好不容易把生意越做越大的欧乐发现丹麦的经济环境也在迅速恶化，人们不再盖新房买家具，反而把房子那里抵押还债的人确实越来越多，包括欧乐在内所有的木工厂都无法再接到订单。1932年，比隆的所有手工艺人几乎都已无活可干。那是在欧乐的人生中最黑暗的一年，他的木工厂辞掉了最后一名工人，他的妻子也撒手人寰。41岁的欧乐与四个孩子相依为命，最大的孩子15岁，最小的一个只有6岁。幽默达观的欧乐一直将生活视为上天赐予的美好礼物，然而在经济危机中，他比别人更深刻地体会到生活的苦涩。尽管如此，为了四个儿子，欧乐仍然对生活和事业保持热情，在恶劣的经济局势中，他开始尝试全新的领域。


■在比隆到处都可以看到乐高工厂。

为了将制造成本降到最低，欧乐开始重新设计他的家具产品，通过减小体积的方式节省用料，制作了不少精致小巧的活梯和烫衣板。这些新木工产品不仅小巧，而且非常美观而有趣，成为欧乐投身于玩具设计的灵感。促使欧乐转行制造玩具的另外一个原因是受到了当地工业协会的建议，欧乐也相信玩具是一个大有可为的领域，在经济萧条时，人们会减少各种开支，唯独不会亏待孩子，一人带四个孩子的欧乐对此深有体会。1932年，欧乐结束了木工厂后，开始用原有的设备和原料制作玩具。欧乐心灵手巧，本来就很擅长精致的木工活，他用自己精湛的手艺和艺术灵感设计玩具，坚信只有做到最好的产品才能让人们心甘情愿掏腰包。为了激励自己，他在工厂里挂了个牌子，牌子上刻着他的座右铭："做到

最好！"这成为后来乐高公司几十年不变的企业宗旨。

欧乐制造的玩具都是木制品，有储钱箱、有小货车，这些玩具很受欢迎，但当时的经济危机实在太严重，很多家庭连吃饭都成问题，更别提玩具了。令欧乐感动的是，有些农民为了给孩子创造欢乐，为了看到孩子脸上天真的笑容，经常用食物来换取他的玩具。欧乐最成功的第一个系列产品是溜溜球，这虽然是在古希腊时就已经出现的玩具，但在20世纪30年代初又掀起了一股小热潮，欧乐制造的溜溜球一度成为镇上小孩子们最流行的玩具，然而这股热潮没有持续多久就骤然冷却，大批溜溜球挤压在工厂里无人问津。欧乐灵机一动，将溜溜球的两个轮子拆开，改为玩具货车的车轮。欧乐的儿子高福瑞也开始帮助父亲打理玩具厂的生意。

为了做到最好，欧乐对玩具的每一个工序都精益求精，即使是对自己的孩子也要求任何产品都要做到最高的质量。乐高最早的畅销玩具之一是一种带有轮子的木鸭子，高福瑞在给这种木鸭子喷漆时节省了一道工序，这样看起来的效果差不多，但是成本可以低很多。高福瑞兴奋地将他发明的新工序告诉父亲，想不到却挨了一顿臭骂，欧乐要求他把已经卖给客户的所有鸭子取回来，重新喷漆一遍后再包装好给客户送回去，欧乐指着高福瑞怒喝："所有这些活都要你自己去做，做不完就通宵加班！"

欧乐·柯克想要给自己的玩具公司取一个响当当的名字，让人们将这个名字与高质量的产品形象联系在一起。他召集了家人和玩具厂的全部6名员工举办取名大赛，获胜者可以得到一瓶由他自己酿造的陈年好酒。欧乐自己想到了两个名字，一个是"Legio"，据说是"Legion of toys"（玩具军团）的意思；还有一个是欧乐生造的合成词，叫"Lego"，来自丹麦语的"leg godt"，意思是"玩得开心"。结果克里斯蒂森家的陈年佳酿落到了欧乐自己的手中。后来人们发现"Lego"在拉丁文中有"我来拼装"的意思，更加符合乐高玩具的特点。当然，这是后话。

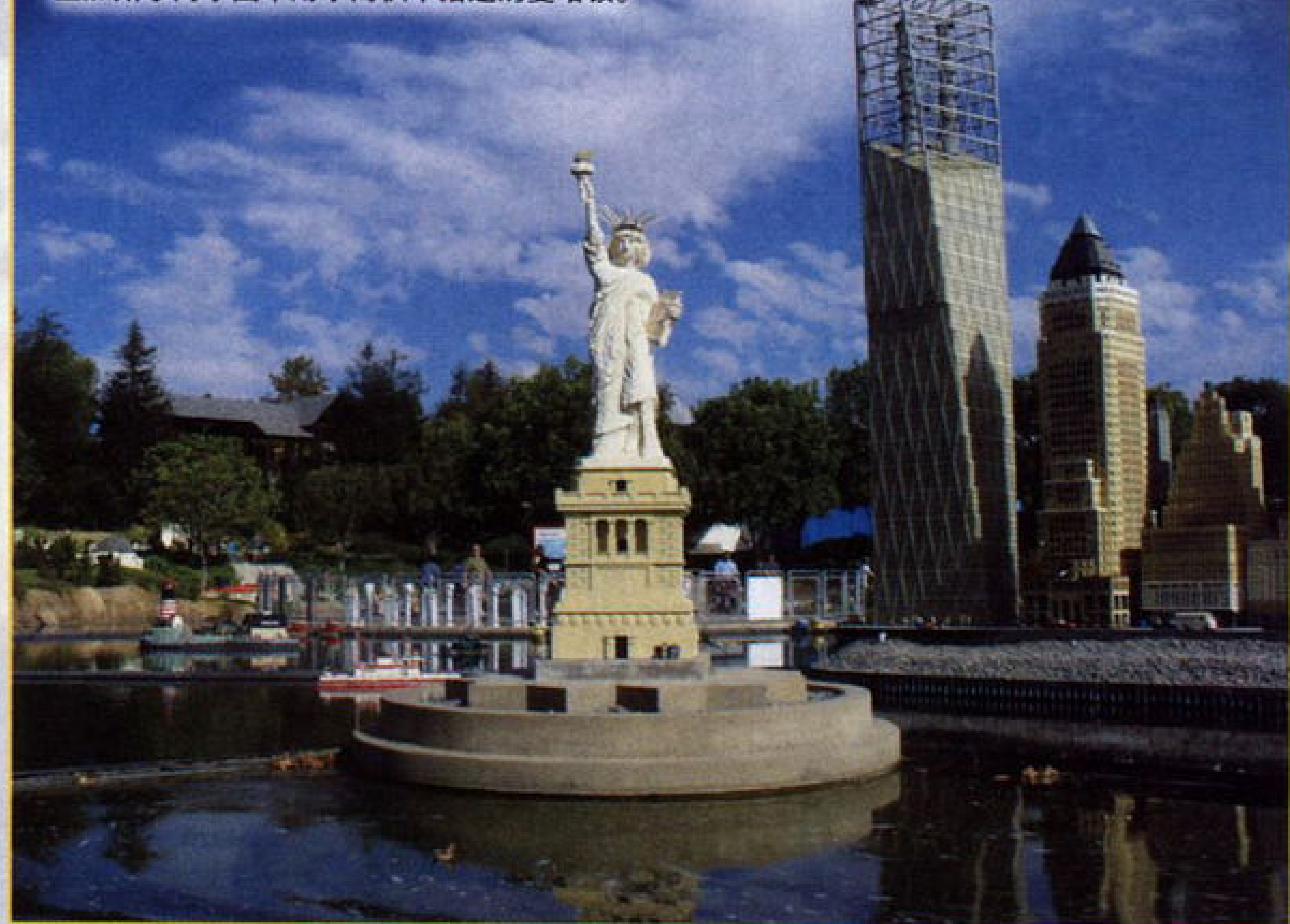
浴火重生

乐高成立后没多久，第二次世界大战的战火烧到了丹麦。战争没有让乐高倒下，反而带来了难得的发展契机。由于政府禁止进口玩具，乐高的一些竞争对手从市场上消失。而且政府禁止销售使用金属和橡胶的玩具，让木制玩具更加受欢迎。从1937年开始，17岁的高福瑞·柯克已经成为乐高的玩具设计师，到1939年，乐高的员工数量增加到10人。1940年，丹麦被德国占领，高福瑞·柯克决定放弃前往德国留学的计划，留在乐高担任经理。在接下来的两年里，乐高公司的产量翻了一番。

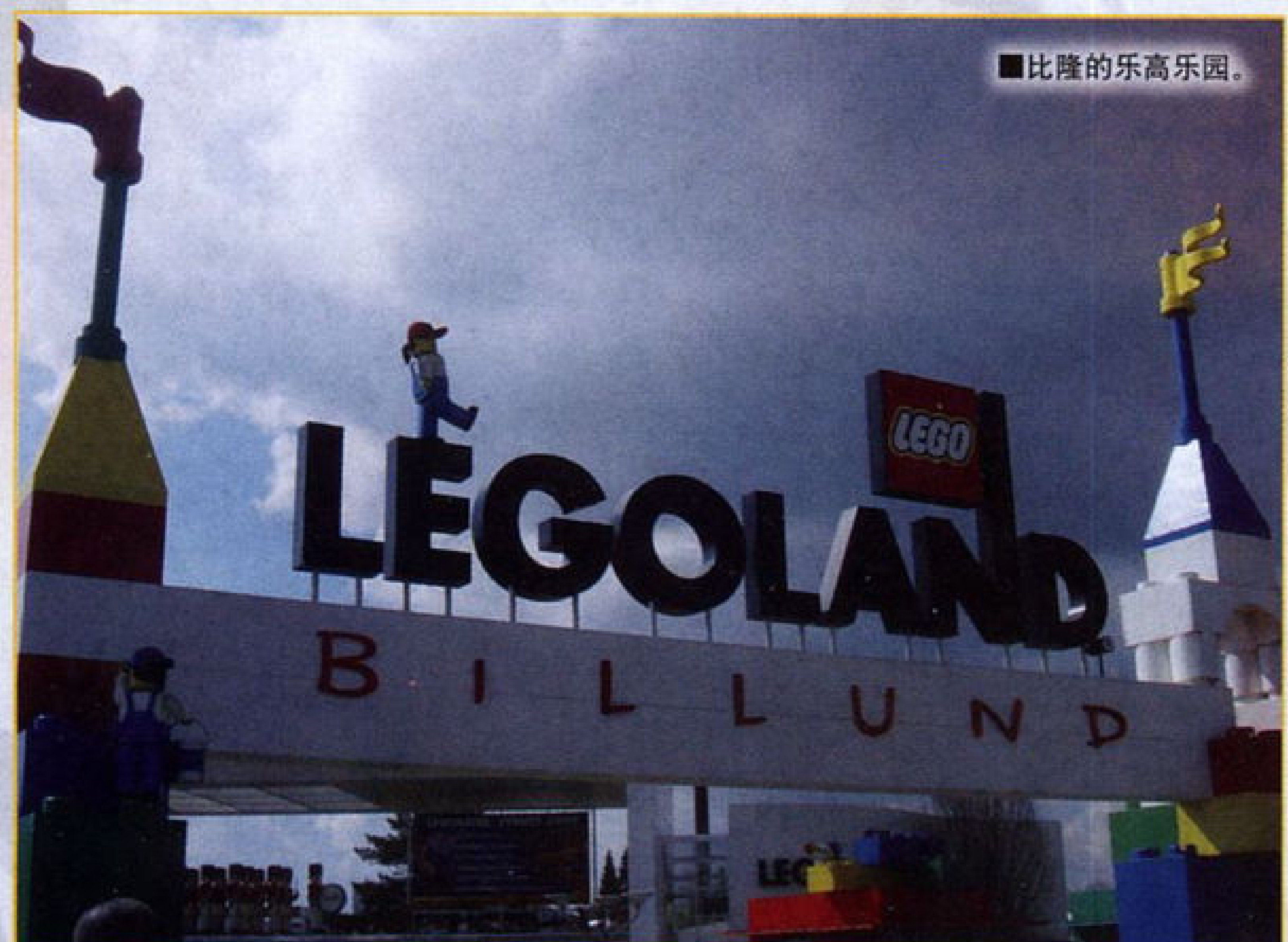
也许是天意弄人，在乐高的事业顺利发展之时，在1942年，又一场大火将工厂烧成废墟。两度火灾的打击令欧乐几欲发狂，差点就放弃了玩具事业，但是为了孩子和忠心追随他的工人，欧乐又一次站了起来，新的乐高工厂奇迹般地重建，木制玩具的生产很快就恢复了过去的水平。与上一次重建一样，欧乐下定决心对工厂再次进行扩张，他购买了一些现代化生产设备，工人的数量增加到将近40人。忠诚的员工是最让欧乐骄傲的宝贵财产，乐高就像一个手工艺人的社团，大家互帮互助，互相信任，具有强大的凝聚力和团队精神。欧乐每天早上与员工们一起准时到达工厂，与所有员工一起先是做一个简短的祈祷会，然后才开始工作。欧乐与员工以及员工们之间的关系就像朋友甚至兄弟一样，没有雇主与员工之间的隔阂，就像那时乐高的座右铭一样——"我们共同进退"。

二战之后，塑料工艺开始流行，较低的成本和极高的可塑性使其具有无限潜能。具有冒险精神的欧乐决定赌一把。1947年，乐高成为全丹麦第一家引进塑料铸模机用来生产玩具的企业，当时这台设备成本高达3万，是一笔极具风险的投资。后来的事实证明了欧乐的远见卓识——这台注塑机第一年就为乐高创造了45万丹麦克朗的收入，更为重要的是，这种新设备的引进让一种全新的玩具类型成为可能。

乐高的第一款积木玩具是一种小货车，零部件可以组装拆卸。1947年，欧乐与高福瑞开始为他们的注塑机构思一种新玩具，希望用这种新设备创造出前所未有的新型塑料玩具。他们从Kiddicraft公司获得了一种塑料积木玩具的样品，这种积木可以随意拼插，其专利持有者是一位英国人。乐高决定自己设计出一种类似的玩具。1949年，乐高的玩具种类已经达到200种，其中包括一种名为"自动绑定式积木"，它的顶部有4～8个空心搭扣，可以堆砌成一些简单的形状。首批"自动绑定式积木"仅在丹麦销售，共有四种颜色。这种玩具的设计意图是还原传统木制积木的搭建乐趣，同时通过顶部的圆钮形搭扣牢牢扣紧，不至于像传统积木那样容易倒塌。1953年，这种积木被正式定名为"乐高积木"。



■加州乐高乐园中用乐高积木搭建的曼哈顿。



■比隆的乐高乐园。

当时采用塑料的玩具在零售商和消费者中并不是很受欢迎，乐高公司出品的很多玩具产品经常被退货，销量时好时坏。而且玩具模具和原材料的获得并不容易，通常需要经过多次试验摸索才能成功。欧乐的几个儿子对塑料玩具缺乏信心，曾经劝告父亲集中精力生产木制玩具，但欧乐坚定地告诉他们，塑料玩具肯定会成为未来的主流，他们的乐高积木将卖到全世界！

1954年，欧乐的四个儿子已经全部成为乐高公司成员，分别负责塑料生产、木制玩具生产和货运，最受重用的高福瑞在1950年30岁生日那天就已经正式成为了乐高的常务董事。当时塑料玩具的销售已经占到整个乐高一半的营业额，乐高也发展成了有140名员工的中型企业。高福瑞逐步接手公司的管理事务后，为乐高带来了现代化的管理思想，不仅谈成了众多海外买家，还提出了打造"玩具体系"的构思。这个概念最早来自一位英国商人，高福瑞在英国旅行时，在渡轮上偶遇一位销售代理，他们谈到了玩具。这位销售代理认为，时下的玩具缺乏创意与体系，没有令人印象深刻的品牌与形象。受此激发，高福瑞提出用一种基础的玩具产品发展为枝繁叶茂的产品体系，高福瑞认为乐高积木虽然简单，但千变万化，具有无穷的拓展性，能够成为一个充满创意的玩具体系。不过最早的乐高玩具还存在一些技术问题，首先是拼插起来后不够牢固，而且拼插的功能非常有限，无法搭建太复杂的形状。

高福瑞非常重视品牌运作，为了打响乐高的品牌，高福瑞还在1951年斥资拍摄了一部乐高黑白电影短片。1953年，高福瑞注册了"LEGO"

这个商标，其标志被印在每一块乐高积木中。自从受了英国的启迪，高福瑞很快在1955年推出了首批28套乐高系列化积木，并且首次向国外出口，第一个出口国选定为瑞典。高福瑞还带着乐高参加了德国的玩具展，获得热烈反响，高福瑞趁热打铁在德国建立了第一个跨国分公司。

1958年，欧乐 · 柯克与世长辞，高福瑞正式接管乐高。同年，作为乐高公司新旧交替的另一个重要标志，乐高积木的设计进行了一次重大变更，真正进化为顶部柱状、底部管状的设计，不仅提高了拼插的稳固性，还使得拼插的方式更为多样。乐高的新时代就此到来。

世纪玩具

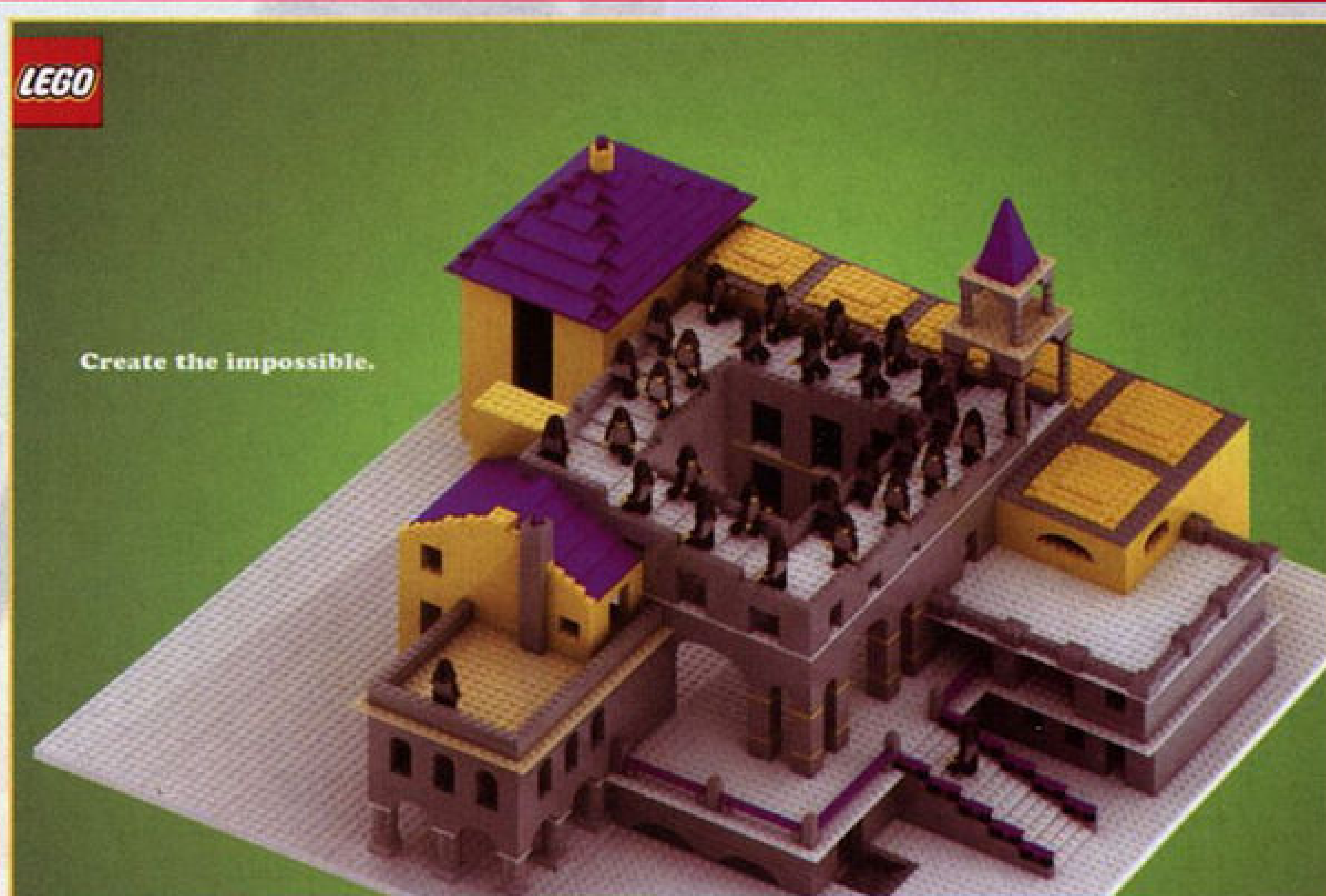
高福瑞成为总裁之后，乐高才真正走上了高速的国际化扩张之路。1959年，乐高建立了Futura部门，别看这个部门只有5名员工，它就像乐高的智囊，专门负责构思各种创意和新玩具系列。这些创意基于深入的市场调查，同年成立的市场分析部门为Futura的创意方向提供了商业方向的指导。Futura成立后没多久就为乐高设计了大量成功产品，包括加入了马达和车轨的"乐高火车系统"，比较重要的一次改革是将乐高积木的材料改为苯乙烯，这种材料无毒、不易褪色和变形，而且更加耐热、耐酸和其他化学物质，这种材料一直被沿用至今。

在1961年里，乐高相继于法国、英国、比利时和瑞典成立了分公司，在总公司的生产基地里还投入巨资引入了自动化流水线，平均一个操作员可以同时操作两台机器，乐高玩具的产量大大提高。此时的乐高已经很有现代企业集团的风采，为了丰富员工的生活，乐高向市政当局买了一块20英亩的土地，又花了5万丹麦克朗建了一个体育场。

1960年，乐高遭遇自成立以来的第三次大火，木制玩具仓库付之一炬，好在乐高积木这时已经成为营收主力，这次的大火没有给乐高造成灾难性打击。经历此劫之后，高福瑞决定彻底放弃木制玩具。乐高又一次扩张，员工数达到了450人。但这时的乐高已经没有当初那种作坊时代里亲如兄弟的员工关系，由于劳资纠纷，乐高公司曾在1961年出现过一次大罢工，好在高福瑞只用了两天时间就将其摆平。之后高福瑞买了一架私人飞机，停机坪就建在比隆镇外。

通过授权协议的方式，乐高与Samsonite公司合作，将销售网络拓展到了全球最大的玩具市场——北美，紧接着又在新加坡、香港、澳大利亚、摩洛哥和日本建立了销售处。乐高在美国发展神速，1964年的纽约世博会中，乐高积木被作为丹麦的标志物之一出展。乐高非常注重自身的企业形象宣传，曾在1963年拍摄了自己的第一部以国际企业形象为宣传要点的电影叫《来自澳大利亚的约翰逊先生》，之后还成立了一个"乐高世界乐队"。为了让全世界的小朋友都知道乐高，高福瑞决定仿照迪士尼的模式，于1968年在比隆建造了一座"乐高乐园"，在这个乐园中充满了完全使用乐高积木搭建起来的各种景观，它一方面可以塑造乐高的产品形象、宣扬乐高玩具的乐趣，另一方面也可以从主题公园的经营中获得丰厚回报，乐高为了宣传该公园还拍摄了一部电影。这个主题公园的首期面积只有1.2万平方米，但人气极高，开张当天就吸引3000多名游客，第一年里共吸引游客达62.5万人次。这一年，乐高积木共销售了1800万套。在后来的20年时间里，乐高乐园的面积扩大了8倍以上。

经过60年代的高速扩张之后，乐高面临的最大问题是如何管理其大幅膨胀的市场。到1970年，乐高光是在比隆镇的雇员就已经达到了1000人，成为当地最大的企业，整个比隆镇几乎成为乐高的工业园。在接下来的几十年时间里，乐高的向着玩具制造和营销的新领域发展。乐高开始面向女性市场，于1971年推出了过家家玩具，还有一些闲置资金投向了酒店业。在这个时期里，高福瑞的儿子科尔德 · 柯克（Kjeld Kirk）从瑞典商学院毕业后加入了乐高，他像父亲一样为乐高带来了全新的管理思想与生产工艺，还设置了一个专门研究最新生产工艺的研发部。科尔德加入了乐高后的第二年，"乐高路演"在俄亥俄州举办，这成为后来的"乐高世界展"的前身。乐高的积木小人也在这一年推出，玩者可以在自己搭建的小城镇中摆上这些手脚可动的小人儿，它成为70年代乐高最重要的标志性产品。



乐高积木注重建造乐趣，一直被教育家们视为开发儿童智力的最佳玩具。从上世纪60年代起，乐高积木就已经被教师们作为教具搬到教室里。鉴于此，1980年乐高成立了"教育产品部"。据调查，当时家里有14岁以下儿童的西欧家庭中，七成以上拥有乐高积木，乐高已经成为欧洲儿童最熟悉的玩具类型。1985年乐高的员工数量已经超过5000人，其中3000人在比隆镇本土。次年高福瑞将董事会主席之位传给了儿子科尔德，那一年乐高在玛格丽特女王的生日那天被授予"女王特许商"称号。

1990年，高福瑞70大寿时，乐高成为欧洲第一家跻身"全球十大玩具企业"的公司，乐高乐园在这一年共迎接了100万名游客。在1992年，545米长的乐高铁路，和40万块积木构成的乐高城堡被收录到《吉尼斯世界纪录》。乐高已经成为享誉世界的品牌，在亚洲的拓展加速进行，不仅成立了Lego Japan，乐高产品在这一年里也开始大举进军中国。

乐高积木的真正跨媒体发展是从1990年末才开始的，也就是从这个时期开始，乐高终于也有了自己的游戏。1999年，乐高取得《星球大战》、《哈利 · 波特》、《小熊维尼》等品牌的授权，推出了各种影视作品的乐高版玩具。过去的乐高玩具仅具风格特征而缺乏人物个性，各种知名角色的乐高玩具推出后，令乐高圆头方身的独特风格更加深入人心，"乐高化"成为"卡通化"的一个支系，一种流派，象征着一种人们喜闻乐见的表现形式。《财富》杂志于1999年将乐高积木评选为"世纪玩具"，次年英国玩具零售商协会也将"世纪玩具"称号授予乐高，从此"世纪玩具"这个称谓与乐高划上了等号。

2000年后，乐高经历了一段时间的低谷，员工总数从最高峰时的近9000人裁减到4500人，乐高乐园也在2005年卖给了Merlin Entertainment。但与过去经历的多次风风雨雨一样，乐高经过改造很快就恢复了元气。通过将玩具生产外包到东欧和墨西哥等劳动力成本极低的国家，乐高于2006年将业绩从亏损3.74亿美元扭转为盈利2.81亿美元。乐高的玩具帝国就像它的积木一样，是一块一块地搭建起来的，稳扎稳打且根基牢固。虽然在全球巨大的玩具市场上，乐高积木仅占有不到3%的市场份额，但乐高仍然会一如既往地以此为基础，向着高处一层一层地搭建他们的未来。正如现任乐高CEO克努斯托普所说："我们的理念是用乐高积木搭建起来的，这是我们的遗产，也是我们的未来。"



乐高游戏

在世纪之交时，乐高公司曾经面临着一个艰难的时期——乐高在1998年出现了第一次亏损，之后连续几年出现巨额亏损，曾裁员上千人。分析家认为，乐高积木受欢迎程度降低的原因是电子游戏这种新兴娱乐方式以其无穷的娱乐性成为了儿童们的新宠，它们成为了乐高最大的敌人。大约就是从这个时期开始，乐高也在尝试打入游戏领域，最早的乐高游戏开始出现，但并未造成影响。幸运的是，乐高的《星球大战》玩具推出后出现了转机，通过与LucasArts和Traveller's Tales的合作，《乐高星球大战》大获成功，2006年发售的《乐高星球大战2》首周销量即突破110万套，之后的各种乐高题材游戏均大受关注，成为低龄游戏市场里来势汹汹的生力军。



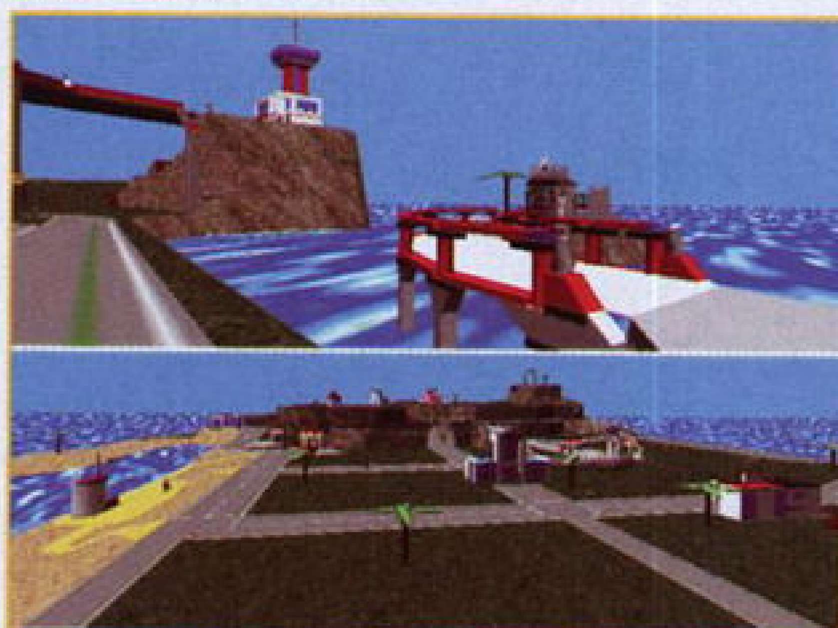
乐高岛 LEGO Island

发售日	1997年10月2日
平台	PC
发行商	Mindscape



第一款由乐高公司正式授权的游戏，应该是这款《乐高岛》，由于相当受欢迎，它还发展成一个游戏系列，共有三部作品，乐高还专门为其推出了"乐高岛积木"。

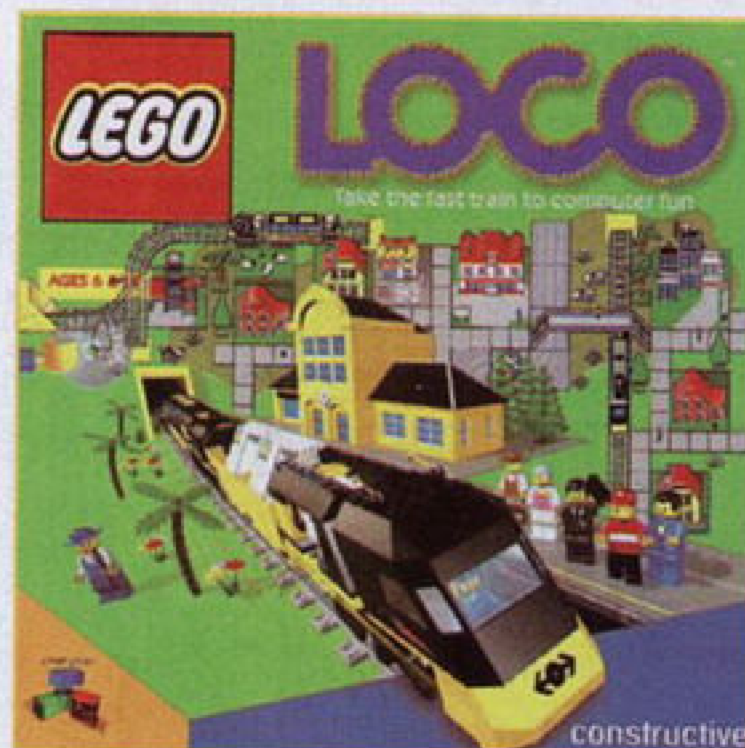
这是一款动作冒险游戏，设计概念非常新颖，不仅采用主视角，而且自由度非常高。游戏中的任务包括送披萨、滑雪、把恶人抓回监狱等。游戏并没有特别的目标，玩家可以在岛上闲逛，用乐高积木改造小岛。主线任务是向监狱送披萨，但这却导致坏蛋Brickster逃出了监狱，如果不将他抓回监狱，整个小岛就会被他拆毁。本作中的整个乐高岛自然是全部由乐高积木组成的，而且其中所出现的所有建筑都是基于乐高已推出的乐高玩具品种。玩家还可以在游戏中用积木搭建自己的直升机。



乐高火车 LEGO Loco

发售日	1998年
平台	PC
发行商	Lego Media

这可以说是著名铁路经营模拟游戏《铁路大亨》的儿童版，同时也是宣传乐高铁路模型的作品。游戏目的就是建造一个以火车为主要交通工具的小镇，不仅可以自由铺设铁路和建筑物，还可以操纵火车，而且还可以自己设计明星片然后通过火车寄送到目的地。游戏中有一些趣味隐藏要素，比如摩天大楼会变形为机器人。



乐高赛车手 Lego Racers

发售日	1999年7月31日
平台	PC、N64
发行商	Lego Media

这是早期最成功的乐高游戏，除了因为自身的趣味性外，还有一个主要原因是N64移植版得到了众多低龄玩家的喜爱。游戏的目标就是要击败各个乐高赛车手，成为"史上最伟大的乐高赛车冠军"。在开始比赛之前，可以使用积木建造自己的乐高车手和赛车，头部、身体、腿甚至表情都是可以选择的，随着游戏的进行可以得到更多的积木以建造更复杂的汽车和车手。与《马里奥赛车》之后涌现的各种卡丁车游戏一样，使用各种道具互相陷害是本作最大的乐趣，在赛道中可以获得各种颜色的积木，这些积木具有火箭加速、放炸药等功能，因此双人模式才是本作的精华所在。



乐高国际象棋 LEGO Chess

发售日	1998年2月4日
平台	PC
发行商	Lego Media



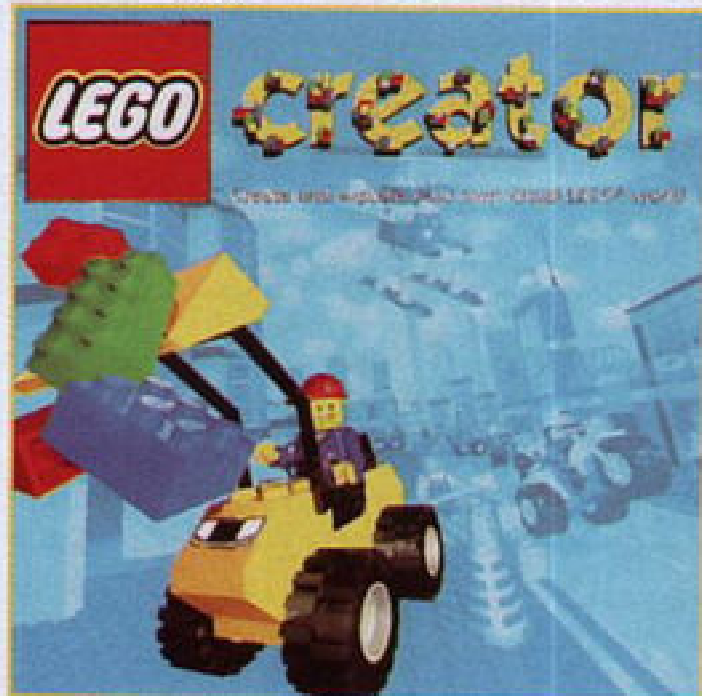
为了顺应多媒体发展趋势，乐高成立了分公司Lego Media，本作就是该公司发行的第一款游戏。这可不是一款普通的国际象棋游戏，不仅采用了主题多样的乐高积木作为棋盘，而且还有剧情模式，每一局对弈之前会有一段过场动画，讲述捉拿银行劫匪等故事。棋盘总数多达50个，西部主题和海盗主题各25个，收录了100段过场动画。游戏获得了英国教育在线评选的"杰出奖"和美国《儿童软件园》的"编辑选择奖"。

乐高创造者 Lego Creator

发售日	1998年
平台	PC
发行商	Lego Media

《模拟城市》无疑是最适合乐高积木的游戏类型，这款《乐高创造者》就是类似于《模拟城市》的建设型游戏。在游戏中也加入了乐高小人，他们不仅可以行走，还能驾驶汽车，并且这些小人也是可以定制的。场景中也有昼夜循环。不少乐高爱好者使用本作创造了生动有趣的乐高城市，上传到网上供同好下载。

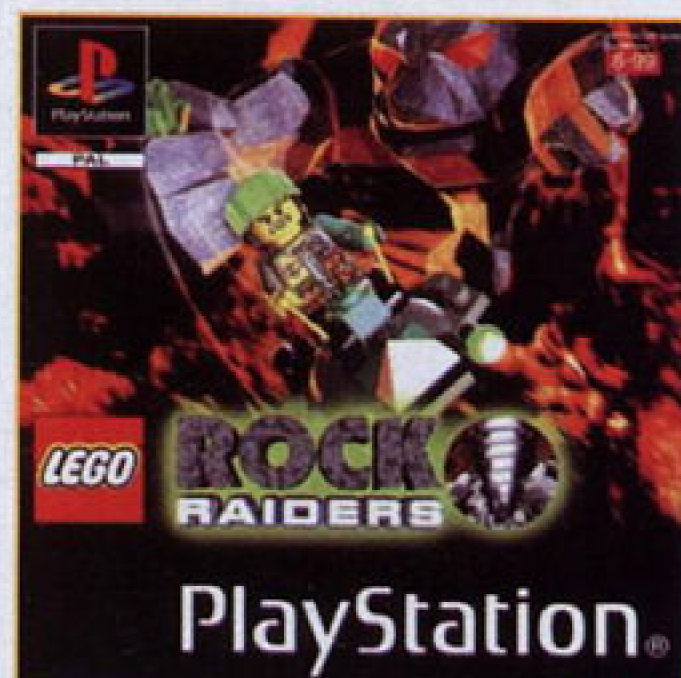




乐高岩石奇兵 Lego Rock Raiders

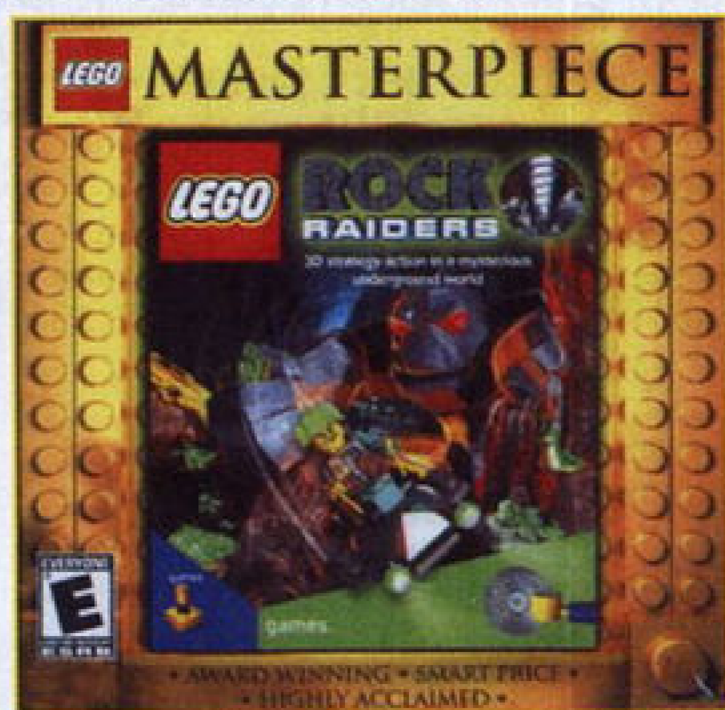
发售日	2000年8月17日
平台	PS
发行商	Lego Media

"乐高岩石奇兵"本身是乐高推出的一个新玩具系列，仅持续了一年，但在这短短的时间里竟推出了多部漫画和游戏。它的故事前提是一艘太空船被吸入了黑洞，然后出现在一个异星系，他们在一个神秘星球上发现了能源水晶，于是一行人前往洞底深处。为了搜索能源水晶以发动飞船返回家乡而展开冒险。本作结合了动作和战略元素，玩家的主要目标是寻找能源水晶。游戏有18个单人任务，6个多人任务。



乐高岩石奇兵 Lego Rock Raiders

发售日	1999年11月15日
平台	PC
发行商	Lego Media



这是一款与PS版完全不同的游戏，比较接近于《沙丘魔堡2》那样的即时战略游戏。多数任务的目标是收集能源水晶，有时还有拯救深陷石缝中的岩石奇兵。本作的一大创举是"优先度菜单"，在这里可以设定各岩石奇兵的行动顺序。

乐高A组 Lego Alpha Team

发售日	2000年11月
平台	GBC
发行商	Lego Media



在乐高正式推出"乐高A组"系列玩具之前，先是推出了游戏版，通过游戏讲述这一系列玩具的故事背景。这款委托Climax公司开发的游戏是俯视的动作解谜游戏，玩家的任务是引导特工A组阻止Ogel先生将世界变为丧尸国度。在游戏中玩家不能直接控制人物，而是通过在场景中防止障碍物、斜坡、楼梯、弹簧等物帮助一直在移动中的特工们躲避敌人和陷阱。



乐高特技拉力 Lego Stunt Rally

发售日	2000年9月13日
平台	PC、PS、GBC
发行商	Lego Media



这款乐高赛车游戏与后来在PC上十分流行的《疯狂赛道》(TrackMania)非常相似，主要游戏方式是建造各种匪夷所思的赛道，实现特技驾驶。在赛道编辑模式中自然是利用各种乐高积木来建造充满想像力的赛道，这些赛道还可以在多人比赛中使用。汽车的驾驶操作非常独特：玩家只能控制加速和刹车，方向是由电脑自动控制的，只有在换车道、转弯等情况下可以进行一些方向操作。有趣的是游戏中有一个BOSS级对手叫Snake，他是一个居住在丛林中的退伍军人。

乐高创造者 哈利·波特 Lego Creator: Harry Potter

发售日	2001年
平台	PC
发行商	EA

由于哈利·波特的游戏版权掌握在EA手中，因此这款乐高游戏交给EA发行，它是2001年上映的电影版《哈利·波特与魔法石》的众多配套产品之一。游戏的目标是建造一个哈利·波特为主题的世界。玩家不仅可以乘坐扫帚在游戏世界中飞翔，还能将雨雪等天气变为其他物体。



乐高创造者 骑士国度 Lego Creator: Knights Kingdom



发售日	2000年
平台	PC
发行商	Lego Media

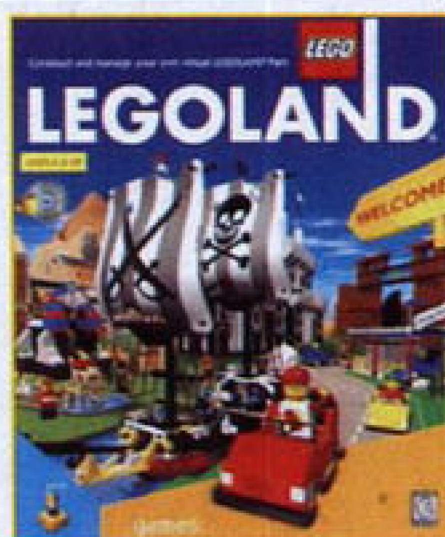
乐高城市模拟系列的中世纪版，游戏的目标是创造一个繁荣的王国，对抗敌人。与前作相比加入了旋转积木、喷漆积木和楼梯积木等，令城市建造更轻松。

乐高乐园 Legoland

发售日	2000年4月18日
平台	PC
发行商	Lego Media

为宣传乐高主题公园而制作的游戏，与PC上的各种主题公园模拟经营游戏玩法相似，玩家扮演的就是乐高乐园的经理。游戏讲述电压博士创造了一部时间机器，然而在演示的时候发生爆炸，将整个乐园都炸毁了。于是乐园经理乔纳森与电压博士只能一起重建乐园，建造其中的商店、过山车、食品店乃至供电站等。





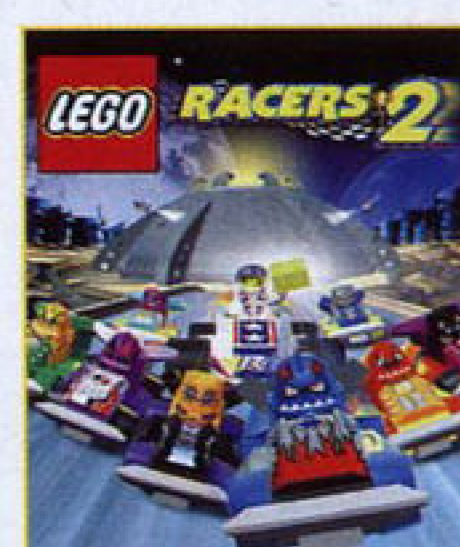
乐高岛2 Lego Island 2: The Brickster's Revenge

发售日	2001年10月3日
平台	PC、PS、GBC、GBA
发行商	Lego Software

这款《乐高岛》续作也是像前作一样采用任务制，但这次有一条明确的主线。Brickster在前作中被抓回监狱，但是他利用吃完超辣皮萨之后的灼热气息将牢房铁门融化，再次逃了出来，还偷了一架警方的直升飞机飞到了信息中心，拿到了建筑百科全书，他将书页打散到不同的时空中，小岛中的所有建筑就这样被摧毁了。这次玩家的任务是找回失去的书页，让小岛恢复原貌。



乐高车手2 Lego Racers 2



发售日	2001年9月13日
平台	GBA、PS2、PC
发行商	Lego Software

与前作相比，本作的变化不小，不仅自由度更高，而且操作也不太一样。五大世界(都是根据各种乐高玩具主题设计)各有五场赛事，最后一场都是BOSS战，打败BOSS后不仅可以得到金积木，汽车也将大升级。除了比赛外，游戏中还加入了自由探索的元素，玩家可以与游戏中的众多NPC交谈，寻找隐藏的金积木，每个世界中都各有两个迷你游戏，可以获得车速提升、耐用性提高等奖励。

乐高星球大战
Lego Star Wars: The Video Game

发售日	2005年4月5日
平台	GBA、PS2、Xbox、NGC、PC
发行商	LucasArts

真正让人们开始关注乐高游戏的，就是这款《乐高星球大战》。游戏在《星战前传III》上映之前发售，涵盖了整个前传三部曲的情节，各种经典场面都以乐高化的形式爆笑演绎。在发售当月，它就登上了英国游戏销量榜首，被Kidzworld.com评为年度最佳游戏。

多达56名的可操作角色是本作大受欢迎的主要原因，这些角色的形象与玩具版《乐高星球大战》如出一辙。借助电影引起的轰动，以及游戏本身在儿童中的强烈反响，它的销量不仅超过了同时期推出的《星战前传III》正宗游戏版，甚至超过了以往的任何《星球大战》游戏，仅PS2版销量就达到了331万套，各机种累计销量将近600万！负责本作开发的Traveller's Tales工作室从此成为乐高专业户。



乐高印第安纳·琼斯
Lego Indiana Jones: The Original Adventures



发售日	2008年6月3日
平台	PS3、PS2、PSP、X360、Wii、NDS
发行商	LucasArts

在《乐高星球大战》之后，LucasArts开始了一系列围绕乐高的部署，《印第安纳·琼斯》这样一个适合游戏化的电影系列当然不会放过。《乐高印第安纳·琼斯》仿照《乐高星球大战》的经验，收录了电影前三部曲的情节，也加入了随时可以双打的游戏模式，电影中的情节又一次被乐高小人们演绎得令人啼笑皆非。虽然电影版《印第安纳·琼斯4》口碑不算太好，这款游戏版却再次证明了乐高所向披靡的抢钱实力，游戏发售半年后，六大平台累计销量已经逼近400万套！

乐高星球大战II
Lego Star Wars II: The Original Trilogy

发售日	2006年9月12日
平台	GBA、PSP、NDS、PS2、Xbox、X360、NGC、PC
发行商	LucasArts



《乐高星球大战》获得了意料之外的巨大成功，续作马不停蹄地投入开发。这次是以《星球大战》的正传三部曲为故事背景，虽然没有电影版的助推，它的首周销量竟达到了110万套，最终销量突破600万套，在2006年北美游戏总销量榜中排名第三——这已经是完全依靠《乐高星球大战》本身的品牌实力。

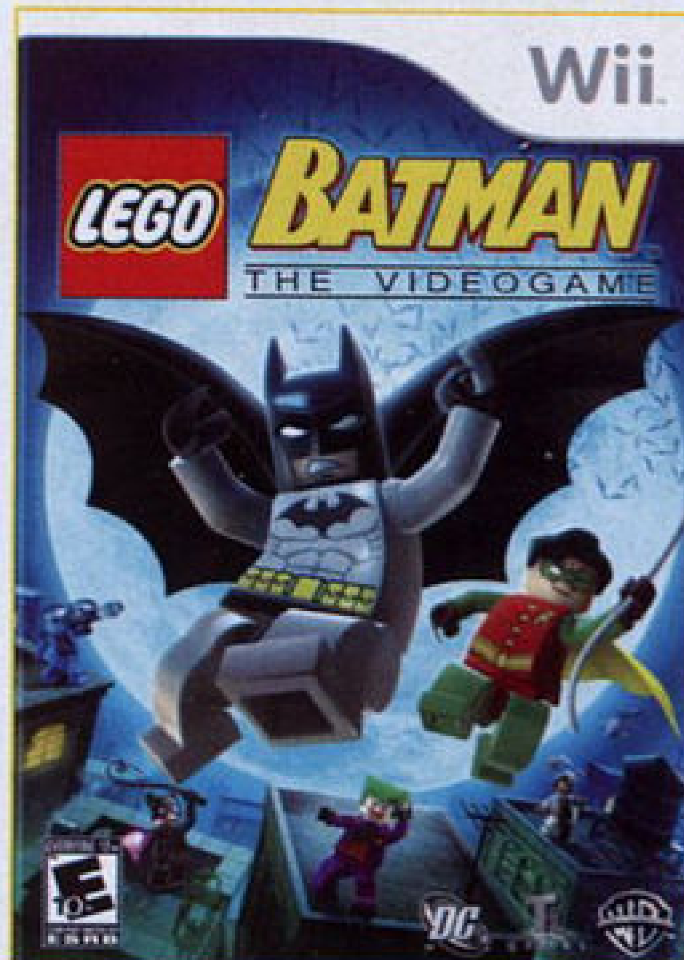
事实上在前作发售后，《乐高星球大战》的玩具版销量也得到了大幅度地提升。而这款续作的媒体评价大大超过前作，它被IGN评为2006年PC最佳动作游戏，被Spike电视台评为2006年最佳电影改编游戏，在《时代》杂志的2006年十大电子游戏评选中排名第九，《星球大战》官方网站也认为这是2006年最出色的《星球大战》相关产品，它还获得了英国影视艺术学院颁发的最佳游戏性大奖。

乐高蝙蝠侠
Lego Batman: The Video Game

发售日	2008年9月23日
平台	PS3、PS2、PSP、X360、Wii、NDS
发行商	WBIE

LucasArts通过乐高海捞了一笔之后，其他电影公司纷纷眼红，在电影游戏逐渐没落之时，通过乐高扭转局面成为他们的希望。于是华纳也找到Traveller's Tales开发了《乐高蝙蝠侠》。

本作的游戏系统与《乐高星球大战II》相似，各种载具和奇妙道具是它的独特乐趣，此外还可以操作《蝙蝠侠》中的15名反派角色，总计可操作角色达到了50名。本作在不到两个月的时间里总计销量逼近200万套，圣诞商季期间预计在儿童市场中还会有一段火爆热销期，预计将很有可能成为有史以来最畅销的《蝙蝠侠》游戏。



乐高星球大战全传
Lego Star Wars: The Complete Saga

发售日	2007年11月6日
平台	PS3、X360、Wii、NDS
发行商	LucasArts



事实证明，儿童市场一旦被打开，就意味着长期而稳定的利润。在《乐高星球大战》急速窜红之后，"乐高＋星球大战＝摇钱树"，乐高的形象特征成为《星球大战》卡通化、低龄化的最佳渠道。Traveller's Tales只用了一年的时间又做出了一个覆盖《星球大战》全六部曲的续作，虽然这只是将之前两作融合成一款游戏，再加入一些新角色，但小玩家们依然乐此不疲，游戏的各平台总销量居然又超过了450万套，其中Wii和NDS两个版本的总销量超过300万。

乐高世界 Lego Universe

发售日	2009年
平台	PC
发行商	Lego

自从2005年的《乐高星球大战》以来，所有乐高相关游戏都获得了巨大的商业成功，乐高在游戏市场上已经成为一个金光闪闪的招牌，但乐高公司本身仅从中得到了一小部分的收入分成。为了抓住乐高游戏的商机，乐高公司决定自己发行一款"终极"的乐高游戏。2008年6月，乐高公布了大型多人网络游戏《乐高世界》，乐高希望这款游戏能够成为网络中的乐高乐园，让人们更深刻感受到乐高世界的精彩，塑造乐高的产品形象。根据已有的信息，它将会是一款围绕多人合作型任务的游戏，全球60多名最铁杆的乐高迷加入了游戏制作，确保游戏能够最忠实地表现乐高的本质乐趣。与《小小大星球》一样，本作将围绕建造、游玩与社交这三大主题，制作人Seabury说："在未来5～10年内，我希望95%的游戏内容都是由玩家自己创造。"



沙场秋点兵

A TO Z 卷尾特辑

次世代游戏开发者A到Z

文 Delphi 编 星夜 美编 anubis

“生命的残酷本质，我从不曾怀疑。少了一个你，或是多了一个你，生命都会延续下去。至多只是希望自己的名字在历史流传下去。”《战争机器2》的结尾处，D小队队长马库斯如是说。这段话似乎证明了菲利具备经营一家游戏制作公司的潜质，因为它同样精准地揭示了次世代游戏产业的生存状态。对大多数游戏开发者而言，这个行业的焦虑指数正在攀升，换一种描述，至少也是——喜忧参半。没错，《光环3》、《横行霸道IV》的惊人销量令好莱坞大佬们艳羡不已，成立仅两年的Media Molecule凭借一群麻布小人赢得了如潮赞誉。但另一方面，THQ刚刚宣布关闭旗下的5家制作室，Gearbox因为《战火兄弟连 地狱之路》的低迷销量不得不大规模裁员。游戏制作组已经成为昭示游戏产业成败的风向标，这让一度被销售记录或时髦技术占据的次世代，逐渐演变为一幕幕以人为主角的引人入胜的悲喜剧。

所有这些变化的背后图景是：游戏产业正进入新一轮的变革时期，开发成本、竞争程度乃至玩家需求的上涨，带来了对游戏开发商生存和变革能力的新考验，这迫使所有不甘沉默、胸怀远大的游戏制作公司，开始寻找自身更有效的发展之道。本文按照英文字母表的顺序遴选了26家游戏开发者，向您展示了他们——在低谷时激发斗志、在挑战中大胆前行，在看似寻常之处发掘新可能的精彩故事。

这份名单并非全由玩家耳熟能详的明星公司构成，这里没有规模庞大的EA或风光无限的任天堂，26家公司，无论是成就还是自身影响力，都无法与它们相提并论，但游戏开发从来不是一个受大小或名气限制的事业，吃睡玩正在卧薪尝胆打造下一部“战神”，Xseed Games则在被人轻视的领域扎根并实现盈利，当然，我们也会关注Bungie Software、顽皮狗们的动向。中小型游戏开发公司不仅为我们带来了众多令人印象深刻的游戏作品，还有一流的商业判断和革新精神。虽然它们的发展方向、公司文化乃至近况各有不同，但在一定程度上，我们可以将他们视为一个整体——作为试图在游戏产业有所成就的群体，他们如何实现职业生涯的跃升，不可避免的，又会遭遇怎样惨痛的失败教训？无论如何，在接下来的几年间，他们中的佼佼者将会获得重塑游戏产业的难得机遇。

对这些游戏开发公司做出评价，并非单纯基于游戏销量或玩家口碑——虽然他们之中的大多数在过去的一两年中取得了不俗的成绩——而是综合媒体评论、技术实力和创新精神等因素，按照一个易于量化的标准进行评定。我们的基本规则是：起评分为5分，同时设置各5项加分和减分标准，以2005年11月22日X360发售作为次世代的起点，截止到2008年11月份，结合该时期的游戏研发与公司运营状况，最后计算累积分数，分数越高，公司表现越好。需要着重说明的是，这只是一项粗略统计，我们的目的不在于排座次或是预言次世代主机战争的胜负，而是希望透过游戏开发者们的成败得失，阐述次世代游戏产业的成功法则：



加分项目

- 白金销量（简写为P）：制作了一部销量过百万的次世代主机、掌机游戏作品，加1分
- 双白金销量（简写为DP）：制作了多部销量过百万的次世代主机、掌机游戏作品，或单一平台游戏销量超过两百万套，加2分，与前项不累积
- 媒体赞誉（简写为R）：至少一部游戏在Metacritic或Gamerankings网站媒体综合评分超过90%，加1分
- 原创作品（简写为O）：至少制作一款优秀的次世代原创作品，加1分
- 技术贡献（简写为T）：拥有自主研发、充分挖掘机能的次世代游戏引擎或对次世代技术革新做出突出贡献，加1分



减分项目

- 过低销量（简写为LS）：一部主打游戏作品销量严重低于预期，扣1分
- 惨淡销量（简写为PS）：多部主打游戏作品销量严重低于预期，扣2分，与前项不累积
- 媒体批评（简写为C）：游戏作品在Metacritic或Gamerankings网站媒体综合评分低于60%，扣1分
- 公司动荡（简写为S）：公司业绩严重下滑，核心员工出走或大幅度裁员，扣1分
- 开发滞后（简写为D）：截至2008年，尚未推出PS3、X360或Wii平台的游戏作品，不包括以开发掌机游戏为主的制作公司，扣1分

例

以Lionhead工作室为例，这家公司自2005年年底到现在只推出了一部次世代作品：X360平台上的角色扮演大作《神鬼寓言2》。Metacritic和Gamerankings两家网站的综合评分分别为89和88.9%，截至10月底，游戏累计销量突破150万套。由于不存在扣分的项目，因此Lionhead工作室次世代表现分数计算过程为：基准分5分加上白金销量的1分奖励，表示为：5+P=6。

Acquire

ACQUIRE 株式会社アクワイア

■建立时间：1994 年 12 月 6 日
■所在地：日本东京
■成名作：《天诛》
■次世代代表作：《侍道 3》、《天诛 4》
■倾向平台：PSP、PS3
■表现评分：5-LS-S=3

没有索尼，就不会有 Acquire，日后它也成为见证 PS 系崛起、壮大乃至加冕的亲历者。1994 年，几名大学毕业生参加了 Sony Music Entertainment 举办的一次原创游戏有奖征集活动，他们有关潜入类忍者游戏的构思不仅捧得桂冠，也赢得了一大笔创业基金，这直接促成了 Acquire 和“《天诛》系列”的诞生。《天诛》大获成功，全球销量超过 160 万套。钟情于日本武士文化和时代剧的 Acquire 陆续在 PS2 平台上打造了“《侍道》系列”、“《忍道》系列”以及描写侠盗生活的《神业》。勤奋、多产加上 PS2 早早确立的霸主地位，使得规模不大的 Acquire 获利丰厚，2005 财政年度收入达到了创纪录的 3 亿 4600 万日元。在游戏业两次世代更替中毫发无伤的 Acquire，却在次世代降临时嗅到了死亡的味道。公司运营由盛转衰，持续亏损最终导致大规模裁员，到 2006 年 9 月，公司仅剩下 50 名正式员工，设在美国的办事处也被关闭。

如果说对开发技术的固步自封，是当时一些日系游戏厂商的普遍心态，那么 Acquire 过于迷信 PS2“宝刀不老”，使其错过了搭乘 NDS 快车的机会。而当次世代游戏全面铺开之际，公司上下才意识到缺少足够的资金和技术实现转型。幸运的是，从事手机游戏开发的 AERIA 公司成功控股 Acquire，为它接上了梦寐以求的现金水管。重振旗鼓的 Acquire 分别在 Wii 和 PS3 平台上推出了《天诛 4》与《侍道 3》。这是公司历史上第一次涉足非索尼平台，Acquire 为了迎合 Wii 的体感操作方式，不惜对天诛的固有系统进行大刀阔斧的变革，而游戏首日 7000 余套的销量令人大失所望，相比而言，《侍道 3》首周 8 万套的销量算得上不过不失。其实，近年来 Acquire 真正出彩的表现，莫过于颇受好评的创意作《勇者别嚣张》，续作作为 PSP3000 的首发游戏，目前已经卖出 13 万套，而实际开发人员不足 10 人。看上去，Acquire 要想真正实现复兴，非要拿出点当年执著于创新的生猛劲头不可了。



Bungie LLC

BUNGiE

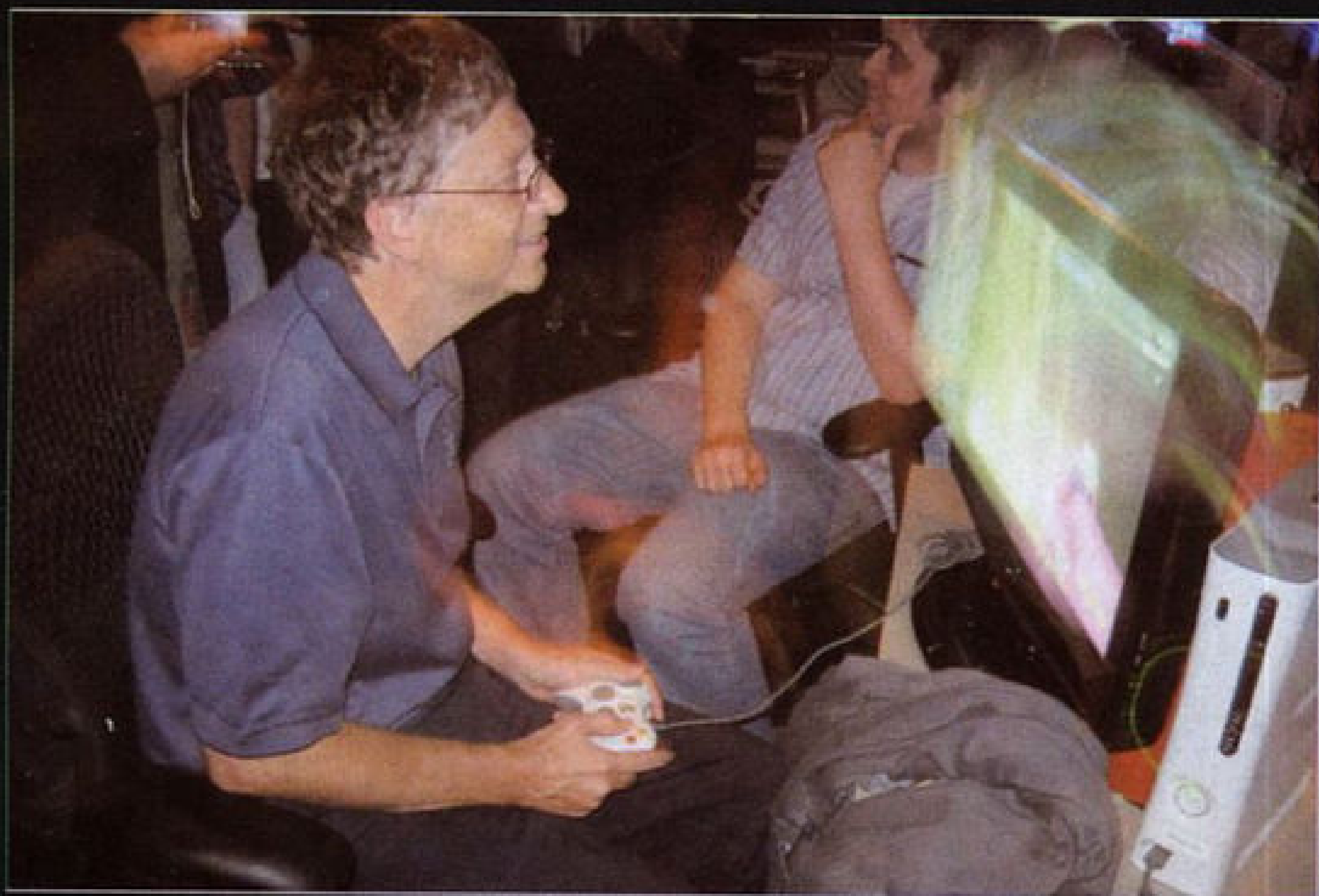
■建立时间：1991 年 5 月
■所在地：美国华盛顿州柯克兰
■成名作：《光环》
■次世代代表作：《光环 3》
■倾向平台：X360
■表现评分：5+DP+R+T=9

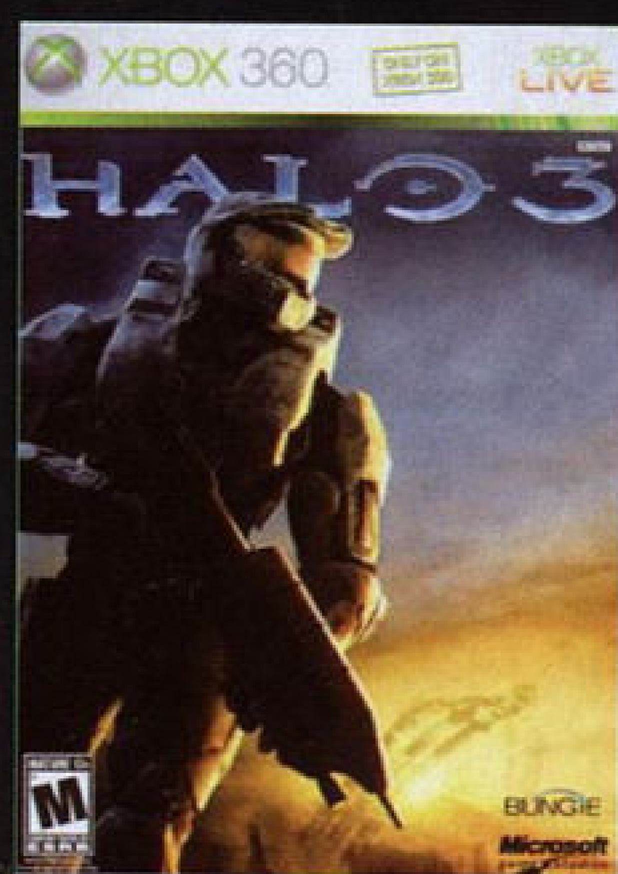
2007 年 9 月 25 日凌晨，纽约时代广场一侧的百思买商场灯火通明，排队的人群已经延伸到了门外二百多米，略显混乱的场面并不能阻挡他们购买这个星球上最棒的游戏之一《光环 3》的热情，而这正是 Bungie 公司乐于看到的景象。17 年前，他们为苹果机制作的坦克游戏《沙漠风暴行动》只卖出了 2500 套，而现如今“《光环》系列”的累积销量接近 2500 万套。如何评价 Bungie 今日取得的成功？与游戏业其他伟大的设计团队有着诸多共通之处：他们有梦想，足够专注，在适当的时候突破了一下自己的人生轨迹。1999 年苹果博览会，乔布斯在基调演讲中宣布 Bungie 将为苹果电脑开发一款第一人称动作游戏《光环》，半年后，微软向他们发出了收购邀约，Bungie 的两位创始人 Alex Seropian 和 Jason Jones 本能的拒绝了这份提议，但一场意外促使两家公司走到了一起。由于 Bungie 推出的即时战术游戏《神话 2》亚版存在一个删除用户硬盘内容的恶性 Bug，使得他们不得不花费近百万美元召回游戏，严峻的资金压力迫使 Bungie 接受了微软的收购。

在《光环 3》发售前 6 天，微软宣布 Bungie 将脱离旗下的游戏部门，重新成为独立的游戏开发商。多年来，在微软的大力支持下，Bungie 成长为一家世界级的游戏制作公司，而《光环 3》的卓越表现，又一次令微软在次世代竞争中占据先机。除了利益考量，究竟还有哪些因素驱动着 Bungie 做出了上述决定呢？有两个有趣的事实，在 Bungie 的游戏开发历史中，曾先后涉及拼字、坦克射击、角色扮演、即时战略、射击和动作等多种游戏类型，而且公司部分核心开发人员，先后离开 Bungie 分别创建了五家游戏制作室。可以想象，这家游戏公司骨子里流淌着自由奔放、勇于尝试的血液。再次独立，意味着 Bungie 将向其他游戏领域展开新的冲锋，除了《光环 3 天降神兵》，公司总裁 Harold Ryan 暗示还会有一些新的惊喜。



对 Bungie 而言，公司的品牌已经有了，接下来需要的只是一场又一场的胜利。





◀比尔盖茨体验《光环 3》。

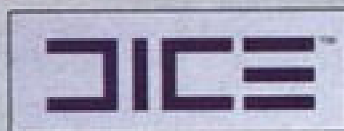
Clap Hanz

■建立时间：1998 年 4 月 2 日
■所在地：日本神奈川县横滨市
■成名作：《大众高尔夫》
■次世代代表作：《大众高尔夫 5》
■倾向平台：PS3、PSP
■表现评分：5=5



在 Clap Hanz 社内，仅有不到 30% 的员工可以熟练地打高尔夫球，但这并不妨碍《大众高尔夫》系列跻身日本的国民级游戏。1998 年，由高桥宏之、高桥秀五两兄弟建立的 Camelot 创作的《大众高尔夫》仅在日本一地的销量就突破了 200 万套，当时急欲扩张的 SCE 邀请开发团队重臣村守将志自组 Clap Hanz，从事"《大众高尔夫》系列“的开发工作，并在次年追加了 1000 万元投资。索尼的精心布局获得了丰厚回报，该系列每一作销量都轻松达到百万套。步入 2005 年，Clap Hanz 陆续推出了反响不错的 PS2 新作《大众网球》，活用 PSP 的 GPS 功能的”《大众高尔夫球场》系列“，PSP 续作《大众高尔夫 2》以及首次登陆 PS3 的《大众高尔夫 5》。受限于 PS3 初期不足的装机量，《大众高尔夫 5》没有延续前辈的百万步伐，但仍然一度成为 PS3 日本地区销量最高的作品。游戏引入的网络对战机能为”《大众高尔夫》系列“开辟了新天地，Clap Hanz 不断努力完善游戏的联机环境，比如新近推出了支持语音聊天的游戏补丁。度过十周岁生日的 Clap Hanz，现在最大的愿望是借助全新的游戏作品，证明自己不仅仅是一家高尔夫游戏公司。

Digital Illusions



■建立时间：1988 年
■所在地：瑞典斯德哥尔摩
■成名作：《战地 1942》
■次世代代表作：《战地 恶人连》、
■《镜之边缘》
■倾向平台：X360/PS3
■表现评分：5+P+T-L=6

对于那些处在角落里的小公司而言，他们没有大公司值得骄傲的传统与过去，惟一能做的就是在新环境中变得更勇敢。1988 年，来自瑞典小镇阿尔维斯塔的四名年轻人创建了 Digital Illusions，他们曾在 Amiga 主机上制作过弹球游戏，也为 PS 平台打造了一款销量不错的科幻赛车游戏。真正令他们声名鹊起的作品，毫无疑问是大名鼎鼎的"《战地》系列"。与那些小心翼翼的游戏开发者不同，Digital Illusions 勇敢地跳出了《战地 1942》固有的二战题材框架，在系列续作中相继聚焦现代与未来战争，从而大获成功。X360/PS3 新作《战地 恶人连》使用公司独立研发拥有强劲性能的游戏引擎"霜寒"(Frostbite)，新颖的雇佣兵题材，可自由破坏的场景以及电影般的单人任务体验，使游戏热卖 150 万套并获得了来自媒体的积极评价。善于不按常理出牌的 Digital Illusions，除了继续谋划免费网络游戏《战地 英雄》之外，还为全球玩家献上了一款东方女性面孔与西方未来世界相交融的创意游戏《镜之边缘》，"城市中奔跑"的主题令人惊艳，但实际销量却表现平庸，这或许会在一定程度上削弱 Digital Illusions 在次世代的创新勇气。



▲ Digital Illusions 的员工休息区。

Eat Sleep Play



■建立时间：2007 年 7 月
■所在地：美国犹他州盐湖城
■成名作：《烈火战车》、《战神》
■次世代代表作：暂无
■倾向平台：PS3
■表现评分：5-D=4

2008 年对 David Jaffe 来说注定是动荡的一年。他结束了自己的婚姻，并成为一场有关《战神》部分剧情侵权官司的被告。在个人博客上他公开辱骂美国副总统候选人佩琳，由此陷入舆论的漩涡。不过，真正促使率性而为的 David Jaffe 感到在意的事实是：成立一年多的吃睡玩制作室显得碌碌无为，除了 PS2 平台上的一部《烈火战车》加强版外，与索尼签约的三部次世代作品依旧杳无踪迹。近日，David Jaffe 终于透露将会在明年宣布一款新作，而对有关《烈火战车》PS3 版以及协助索尼圣莫尼卡分部开发《战神 III》的传闻，没有给出任何正面回应。考虑到吃睡玩制作室大部分员工来自"《烈火战车》系列"的开发商 Incognito，因此 David Jaffe 将这部游戏搬上 PS3 平台是迟早的事情。不过，很多玩家依然相信它将会是一部石破天惊的全新作品，理由？David Jaffe 这样的设计师，理应像奎托斯那样为大场面而生。



Game Republic



■建立时间：2003 年 7 月 1 日
■所在地：日本东京
■成名作：《源氏》
■次世代代表作：《源氏 神威奏乱》、《先祖之魂 失落的传承》
■倾向平台：PS3、DS
■表现评分：5-LS-C=3

2003 年冈本吉起离开 Capcom 创建了游戏共和国，雄心勃勃地制定了从代工做起，最终打造自家游戏品牌的发展策略。而这家公司近年来的表现却像《源氏》中的静御前，神威华丽但体能不足。PS3 首发作《源氏 神威奏乱》，Metacritic 媒体综合评分仅为 55，日本首周销量不足 1 万套。开发时经历更名风波的《先祖之魂 失落的传承》，整体表现稍好但销量依然不太理想。有趣的是，真正让游戏共和国名利双收的作品，反而是 PSP 游戏《勇敢的故事》和《龙珠 DS》，前者 Gamerankings 的媒体综合评分达到了 80%，后者在日本地区的累积销量为 15 万套。意识到自身技术力薄弱的游戏共和国明智地改变了开发方向，将主要精力瞄准成本不高、风险较低的 NDS 与 PSN 游戏开发，陆续推出了 PS3 下载游戏《Dark Mist》和《Toy Home》，取得了不错的反响。谈及当前日本与欧美游戏开发者的技术差距，冈本吉起号召日本从业者："从今天就开始奋起直追。"他本人也身先士卒地担任了日本著名游戏教育机构休曼游戏学院的院长。



Factor 5



■建立时间：1987 年
■所在地：美国加州圣拉菲尔
■成名作：《星球大战 侠盗中队》
■次世代代表作：《龙穴》
■倾向平台：PS3、Wii
■表现评分：5-C=4

每天下午 5 点，Factor 5 的员工们都会在办公室饮上一杯清爽的科隆啤酒，这一习惯源于公司在德国科隆的初创岁月，尽管如今公司已经迁往美国，但这个传统还是被保留下来。作为 SFC、N64 和 NGC 时代任天堂的亲密合作伙伴，Factor 5 先后推出了《超级战士》、《星球大战 侠盗中队》等名作，并为任天堂的游戏主机制作开发套件。进入次世代后，这家老牌独立游戏制作商的步履却变得蹒跚起来，Factor 5 历时三年研发的 PS3 独占游戏《龙穴》，因为糟糕的操作和视角等问题广受诟病，Gamerankings 的媒体综合评分仅为 55.9%。虽然事后及时推出了操作修正补丁，但《龙穴》还是成了业界争相嘲讽的对象。公司总裁 Julian Eggebrecht 在反思之余，也表达了自己的无奈："事实上，《龙穴》的全球销量超过了 50 万套，游戏在画面、音效和战斗等环节，还是有很多可圈可点的地方。"这起事件让 Factor 5 上下变得更加谨慎和低调，在蛰伏了一年多后，他们对外宣布将开发一款 Wii 平台的游戏作品，另有报道说 Factor 5 还在秘密从事一项有关超人的跨平台游戏计划。看起来，这家游戏公司已经做好了"雪耻"的准备。





Heavy Iron Studios



■建立时间：1999 年
■所在地：美国加州洛杉矶
■成名作：《超人特工队》
■次世代代表作：《美食总动员》、《机器人总动员》
■倾向平台：全平台
■表现评分：5+DP−C=6



游戏开发生态正处在一个变化中的微妙时刻，一方面，大型游戏开发商认为某些领域利润微薄，与自己的巨头身份并不相符，忙不迭的从这个市场抽身而退。另一方面，一些新面孔却视这里如混沌初开的新天地，摩拳擦掌，忙得不亦乐乎。1999 年成立的 Heavy Iron Studios 就是这样一张新面孔，经历了平淡无奇的几年摸索后，他们终于找到了自己的金矿——电影授权游戏。从 2005 年开始，他们陆续在 X360、PS3、Wii、PSP 以及 NDS 上推出热门电影改编游戏《小鼠大厨》和《机器人总动员》，由工作室统一负责全平台版本的制作，有效降低了研发成本。可以想象，这种作法直接导致各平台游戏画面的"如出一辙"，也让它们的媒体综合评分降到了及格线以下。但另一方面，凭借电影的东风，两部游戏的累积销量都突破了 150 万套，Heavy Iron Studios 还保持着一项骄人纪录：连续四年入围互动科学和艺术学院奖"最佳儿童游戏"的候选名单。因此，当 THQ 关闭旗下多家小型制作室时，位于人力成本高昂的洛杉矶市的Heavy Iron Studio 却能独善其身，也就不足为奇了。

Insomniac Games



■建立时间：1994 年
■所在地：美国加州伯班克
■成名作：《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》
次世代代表作：《抵抗》
■倾向平台：PS3
■表现评分：5+DP+O+T=9



如果说《抵抗》的出现是 Insomniac Games 按部就班的完成了次世代的规定动作，那么《抵抗 2》的登场则更像一次精彩的压轴表演。无论何种方式，Insomniac Games 早已成为索尼在欧美市场所倚仗的王牌。这家公司 15 年的发展历程大致可以分为三个阶段，每个阶段都伴随有一部经典游戏系列的诞生：PS 时代的《小龙斯派罗》、PS2 时代的《瑞奇与叮当》以及 PS3 时代的《抵抗》。作为一家拥有 175 名员工，独立运营的游戏开发商，Insomniac Games 的游戏开发清单中从未出现过 PS 系以外的作品。以 PS3 首发主打作亮相的《抵抗》，毫无悬念的成为 PS3 初期最具代表性的射击游戏，同样被寄予厚望的《瑞奇与叮当 未来毁灭器》也成功实现了系列的复兴。两部作品销量不但双双突破百万，媒体综合评分更是超过了 85%。值得一提的是，Insomniac Games 非常重视引擎技术的革新，当使用顽皮狗的游戏引擎已成为很多游戏制作组的常态时，Insomniac Games 雄厚的自有技术甚至令顽皮狗总裁 Jason Rubin 也大为折服。

Insomniac Games 公司总裁 Ted Price 为人低调，甚至对竞争对手也保持亲善面孔，同样难以掩饰的是他颇为精明的一面，在与索尼十多年的亲密合作中，他最大限度的从产业巨头身上取得了优势。在前不久的一次访谈中，Ted Price 暗示了对其他游戏平台的兴趣，这被外界视为他们制作跨平台游戏的前兆。其实早在 2008 年初，Insomniac Games 就在精心筹划一项与新锐游戏开发者分享核心技术的合作计划，并可能代理发行其它游戏公司的作品。2009 年 1 月，Insomniac Games 将在美国北卡莱罗纳州建立一家姐妹工作室，以灵活的弹性工时和细致入微的员工福利著称的 Insomniac Games 继续吸纳着游戏产业的顶尖人才。在憧憬次世代高速发展机遇的同时，Ted Price 也不忘强调与索尼合作关系的重要性，他不无感激地表示："我们的幸运在于，伴随了 Playstation 的成长与壮大。"



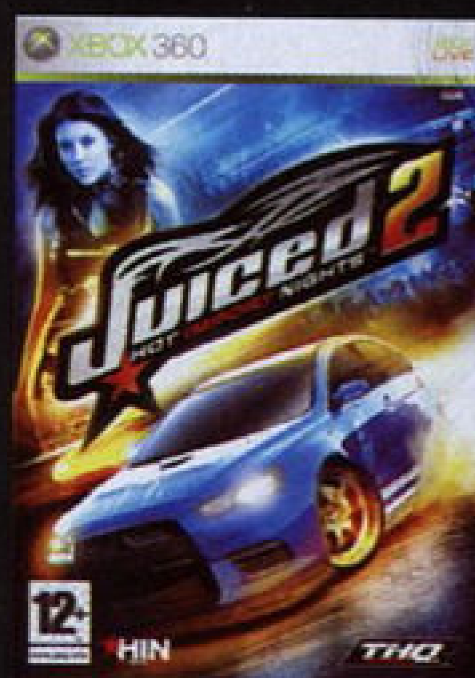


◀ Insomniac Games 公司总裁 Ted Price。

Juice Games



■建立时间：2003 年
■所在地：英国沃尔顿
■成名作：《极品醉车》
■次世代代表作：《极品醉车 2》
■倾向平台：X360/PS3
■表现评分：5−LS−S=3



2008 年 11 月 3 日，THQ 宣布裁掉旗下拥有 40 人的 Juice Games 的 30 名员工。即使如此，Juice Games 上下也应该大呼幸运了，因为就在前不久，深陷亏损漩涡的 THQ 刚刚关闭了五家游戏制作室。2005 年，Juice Games 凭借飚车游戏《极品醉车》一举成名，数量庞大的授权名车以及开放式的汽车改装系统，加上游戏大力渲染的急速狂飙风格，吸引了不少竞速游戏爱好者，PS2 和 Xbox 双版本销量达到了 200 万套。同年，Juice Games 被评选为英国年度最佳游戏开发商。两年后，次世代续作《极品醉车 2》却令 Juice Games 风光不再，X360、PS3 两版本的销量不足前作零头。游戏受挫固然可以归咎于次世代主机装机量不足，市场竞争日趋激烈，小公司游戏作品的生存空间不断被同类型大作挤压，但是过分强调这一点，显然无助于反思自身的开发理念与技术缺陷。事实上，《极品醉车 2》在操控和 AI 上的表现相当拙劣，画面提升也有些敷衍了事。就像很多在次世代摔了跟头的中小游戏开发者一样，Juice Games 推出了一部可以在次世代平台上运行的游戏，但却并非一款真正的次世代作品。

Kush Games

■建立时间：2002 年 1 月 1 日
■所在地：美国南加州
■成名作：《美国大学生篮球联赛 2K3》
■次世代代表作：《美国职业棒球大联盟 2K8》、《美国职业冰球 2K8》
■倾向平台：X360/PS3
■表现评分：5−S=4

"Kush"是高兴、开心的意思，但 Kush Games 的员工们现在却感受不到这样的氛围。作为 2K Sports 旗下专门从事棒球、冰球游戏开发的公司，Kush Games 近年来的发展可谓顺风顺水。虽然《MLB 2K》、《NHL 2K》系列的知名度与销

量不及EA Sports的同类作品，但凭借独树一帜的风格，获得了不错的口碑，也积累了不少忠实拥趸。2007年7月，由于内部矛盾愈演愈烈，公司创始人Umrao Mayer率领部分员工出走，Kush Games的正常开发工作难以维继，Take Two只得将留守员工转移到Visual Concepts制作室，事实上宣告了Kush Games的分崩离析。部分员工指责Umrao Mayer的开发政策不切实际，拒绝与员工沟通，并将所暴露的问题归咎于下属。对此Umrao Mayer反击道："(有些人)从未真正理解我的决策，只是一味的逃避责任。"孰是孰非，或许只有当事人才心知肚明，但毋庸置疑的是，经常有管理者沾沾自喜于一个聪明的决策，而忘记了无论决策本身多么明智，当它以各种方式流传于不同的人或组织中，传递到最后很可能变得走样甚至难以理解，这就是为什么一个健全的公司制度对游戏开发如此重要。



■美国职业棒球大联盟2K8

Level-5



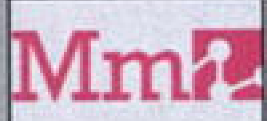
- ■建立时间：1998年10月
- ■所在地：日本福冈
- ■成名作：《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙VIII》
- ■次世代代表作：《白骑士物语》、《莱顿教授》三部曲
- ■倾向平台：NDS、PS3、PSP
- ■表现评分：5+P+O=7

在2005年日本"CESA游戏大赏"颁奖典礼上，手捧奖杯的日野晃博激动的潸然泪下。三年后的Level-5十周年社庆会议上，身为社长的日野晃博踌躇满志，游刃有余的应对着媒体的提问，这种细微的变化折射出Level-5多年来的发展轨迹。当年，在索尼的鼎力支持下，日野晃博创建了Level-5，一部《暗云》技惊四座，其后的《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙VIII》确立了Level-5在日本游戏产业的中坚地位。2005年，对未来更加自信的Level-5宣布进军游戏发行市场，敏锐把握住NDS掀起的风潮，原创的《莱顿教授和不可思议的小镇》取得了骄人成绩，累计销量达到170万套。当某些游戏公司视自身产品线为筹码，依旧醉心于待价而沽的把戏时，Level-5已经在九州地区建立了新的产业生态系统，通过游戏开发联盟的形式，九家新锐游戏制作团体齐聚一堂。公司备受外界瞩目的多部新作，很大程度上得益于这一既降低运营风险又广泛吸纳创新资源的举措。

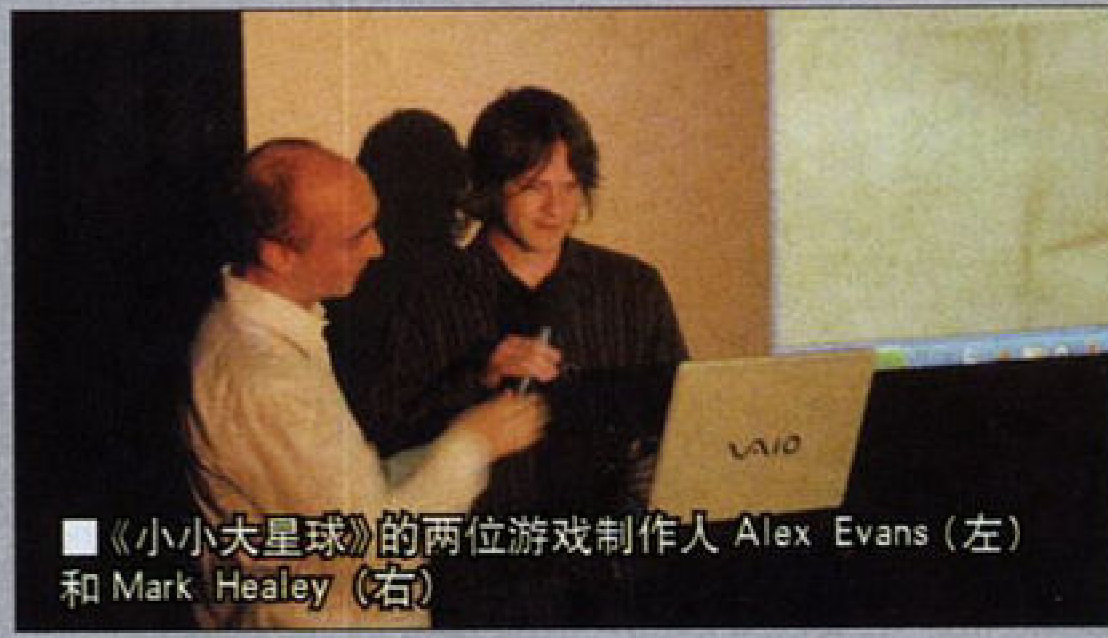
日野晃博梦想将Level-5打造成游戏产业的"吉卜力工作室"，现在，这个美好的愿望无疑又更近了一步。《勇者斗恶龙IX》以及与吉卜力工作室联手开发的《第二国度》，将是明年NDS上最为璀璨的两颗RPG明星。同样被寄予厚望的还有PS3首部日式RPG超大作《白骑士物语》，这部游戏不仅凝聚了Level-5全社上下的心血与创意，也攸关年底PS3在本土市场的成败。除此之外，Level-5为PSP打造的创意作《死神在背后》和《纸箱战机》同样不可小觑。现在，拥有150名员工的Level-5在游戏研发领域纵横捭阖的同时，还通过组建唱片公司，推出名为ROID的全新网络游戏服务平台，探索着游戏产业跨媒体发展的成功之道。已近不惑之年的日野晃博娴熟驾驭着Level-5的发展——一方面以大为美，另一方面，也懂得收放自如。



Media Molecule



- ■建立时间：2006年
- ■所在地：英国萨里郡吉尔福德
- ■成名作：《小小大星球》
- ■次世代代表作：《小小大星球》
- ■倾向平台：PS3
- ■表现评分：5+R+O+T=8



■《小小大星球》的两位游戏制作人Alex Evans(左)和Mark Healey(右)

如果将游戏产业比喻为一座池塘，实力雄厚的大公司是游弋在深水中的大鱼，而小公司则嬉游于岸边浅水，满足于吞食那些小鱼小蟹，不过，真正激活一潭死水的往往就是这些活跃的小鱼。游戏业的新宠儿Media Molecule就是一个鲜活的例子，两年前，这家只有4名成员的制作室默默无闻，现如今却引领着游戏产业新一轮的创新风潮。《小小大星球》的伟大之处在于，它不仅是一款融入奇思妙想、乐趣十足的次世代作品，更是将玩家自己的创意推向了舞台最前端。游戏在Gamerankings的媒体综合评分高达95.5%，问世短短几天，来自世界各地的玩家踊跃上传了数千款精彩纷呈的自制关卡。一个颇具诱惑力的问题是：为什么最终由Media Molecule而不是其它名气更大、技术更雄厚的游戏公司创造出了《小小大星球》呢？游戏制作人Mark Healey的回答是："仅有好点子是不够的，每个人都会有好创意，问题是如何将它传达给其他人。"

2006年初，Lionhead工作室首席美术师Mark Healey和三位同事共同组建了Media Molecule。利用闲暇时间，他制作了一款横版动作游戏《玩偶功夫》，游戏的画面风格与《小小大星球》有颇多相似之处。遗憾的是，这部作品在北美市场始终没有找到一家游戏发行商。Mark Healey酷爱PSP游戏《乐克乐克》，公司其它成员大多是《ICO》、《汪达与巨像》的忠实拥趸。在《小小大星球》的创意逐渐酝酿成形后，他们最先想到的合作对象自然是索尼。怀着忐忑不安的心情，Mark Healey向索尼提出了合作意向，并强调"《小小大星球》绝非一款PSN游戏。"事后制作人Dave Smith坦言："当时我们都不敢打赌自己一定可以成功。"但索尼却对Media Molecule投下了信任票，并提供了强有力的资金和技术支持。有传闻说某家游戏发行商曾经将《小小大星球》拒之门外，Mark Healey对此回应道："索尼始终是我们的第一选择。"Media Molecule的经历或许表明：游戏产业从不缺乏创意，只是当幸福来敲门时，游戏发行商是否都会敞开大门呢？

Naughty Dog Software



- ■建立时间：1986年
- ■所在地：美国加州圣莫尼卡
- ■成名作：《古惑狼》、《杰克与达斯特》
- ■次世代代表作：《未知海域 德雷克的宝藏》
- ■倾向平台：PS3
- ■表现评分：5+P+R+O+T=9

"如果存在PS4，那么这帮家伙一定是最早玩转它的人。"1up的记者曾如此形容顽皮狗制作室。其实，这句话并非恭维，而更像在陈述事实。顽皮狗工作室内部大名鼎鼎的ICE Team，是SCE在欧美地区核心的技术研发团队，也是欧美地区最早掌握PS2、PS3完整技术资料的游戏开发组。他们在PS2时代推出的"Kinetica"引擎，被广泛应用在《战神》、《杰克与达斯特》、《海豹突击队》、《大逃亡》、《烈火战车》等名作中。知名制作人David Jaffe曾赞叹道："对PS2而言，这款引擎的表现几乎是无敌的。"时至今日，在《战神III》、《杀戮地带2》、《小小大星球》、《MAG》、《无名英雄》等游戏大作的开发现场，同样可以看到ICE Team技术人员的身影。除了肩负推动技术进步的使命，顽皮狗的游戏创意同样不可小觑，擅长制作角色驱动类游戏的他们，成功塑造出游戏史上很多脍炙人口的角色。2001年1月，索尼



以 2000 万美元左右的价格整体收购顽皮狗，堪称游戏产业并购史上一笔非常划算的买卖。

《未知海域 德雷克的宝藏》是顽皮狗打造的第一部次世代游戏，并且依然是 PS3 平台画面表现最出色的作品之一。游戏在 Gamerankings 的媒体综合评分为 90%，目前累计销量接近 200 万套（包括同捆版）。近期各种传闻显示，顽皮狗的下部作品将是《未知海域》的续作或是《杰克与达斯特》的新作。考虑到顽皮狗与 Insomniac Games 素有渊源，曾有过多次密切合作，两家公司的游戏风格又很相似，于是不少玩家憧憬着他们能够联手打造一款游戏。然而，顽皮狗的执行总裁 Christophe Balestra 否定了这种可能性，但依然意味深长地表示："我们都有各自的发展计划，目前看起来没有可能性。但我个人的想法是，这样的合作一定会很有趣。"



▲ Naughty Dog 的办公园区全景。

Obsidian Entertainment

OBSIDIAN entertainment

- 建立时间：2003 年
- 所在地：美国加州尔湾市
- 成名作：《无冬城之夜 2》、《星球大战 旧共和国武士 II》
- 次世代代表作：《阿尔法协议》、《异形 RPG》
- 倾向平台：X360/PS3
- 表现评分：5-D=4



对于 Obsidian Entertainment 这样一家拥有雄厚实力和显赫履历的游戏公司来说，可能要承受另一种失落，玩家很容易将它视为昔日 RPG 开发巨匠黑岛制作组的替身，而不是一家意图在次世代大展宏图的新公司。Obsidian Entertainment 的创建者大部分来自黑岛制作组，被外界认为是黑岛游戏风格的精神继承者，而他们也的确通过《无冬城之夜 2》延续了昔日的成功。不过在进入次世代后，Obsidian Entertainment 有意放慢了脚步，Gamespot 对此评论说："他们的美国版图许久没有扩张了（Obsidian 习惯用美国的州名来命名自己的游戏开发计划，这里指它尚未推出过次世代游戏）"。这似乎与经验或能力无关，因为他们曾在 Xbox 上推出过销量百万，颇受好评的《星球大战 旧共和国武士 II 西斯领主》。直到 2008 年 3 月，Obsidian Entertainment 积蓄力量，伺机而发的真实意图才逐渐显露出来，他们高调宣布将联手世嘉在 2009 年推出两部基于 X360/PS3 平台的 RPG 游戏：《异形》和《阿尔法协议》，后者取消了传统的升级元素，将在技能系统和自由度方面进行大幅度强化，外界视其为《质量效应》与《生化奇兵》的结合体。另一条值得关注的消息是，外界传言他们正在秘密从事《星球大战 旧共和国武士》新作的开发。无论如何，Obsidian Entertainment 明年的表现，值得期待！

Platinum Games

PLATINUM GAMES INC.

- 建立时间：2006 年 8 月 1 日
- 所在地：日本大阪
- 成名作：《大神》、《神之手》
- 次世代代表作：《猎天使魔女》、《疯狂世界》
- 倾向平台：X360/PS3、Wii、NDS
- 表现评分：5-D=4

尽管 Platinum Games 经历了两年漫长的"育种"时间，但无论对他们还是玩家而言，一切等待注定是值得的。如果说当今的游戏开发商把传统游戏类型发挥到极限，已经尝尽了电子娱乐业中最容易摘取的果实。那么，曾经历过衰退之火历练的神谷英树、三上真司、稻业敦志等人下一步的目标，就是呈现给玩家最高潮、纯粹的战斗。与世嘉携手推出 X360/PS3 动作游戏《猎天使魔女》以及充斥华丽血腥暴力元素的 Wii 平台游戏《疯狂世界》，前者初看上去似乎走的是"女版但丁"的路线，实际上凝聚了神谷"让动作游戏进化"的决心，"我会避免使用《鬼泣》中现有的概念,走一条完全新创的道路。"而后者的选材与风格，明显贴近欧美市场的口味。这不是一次心血来潮的行动，甚至有强烈的市场驱动味道。看起来，四叶草的兴衰成败促使神谷、三上们进行了全方位的思考，对那些热情执著于创新的游戏开发者来说，好的创意可以让缺乏动力的游戏行业变得蓬勃生长，甚至可能具有彻底颠覆娱乐生态的潜力，但坚持这项事业本身是需要市场回馈和支撑的，这也是 Platinum Games 今后数年发展的命门所在。这家公司的前身四叶草，已经证明了想像力和创意能够获得世人的尊重，现在，是 Platinum Games 证明它也可以创造大笔财富的时候了。



Q Entertainment

Q? ENTERTAINMENT

- 建立时间：2003 年
- 所在地：日本东京
- 成名作：《音乐方块》
- 次世代代表作：《九十九夜》
- 倾向平台：全平台
- 表现评分：5+P-C=5

从产品线分析，Q Entertainment 是一家不折不扣的"音乐方块"公司，这款体现水口哲也魔鬼般创意的绚烂游戏，陆续登陆 PSP、XBLA、PC、PS2 平台，近日在 PSN 上也推出了《音乐方块 超新星》。作为当年 PSP 的首发游戏，《音乐方块1》的销量突破百万，随后发售的 XBLA 版也取得了近 20 万套的销售佳绩。在游戏开发之余，水口哲也组建了"元气火箭"乐队，有趣的是，这个由众多无名艺术家组成的音乐组织的主唱是一位电脑虚拟人物，被设定为来自未来的 18 岁女孩"Lumi"，水口哲也在《音乐方块 2》特别为她创作了歌曲《Heavenly Star》，这首活泼灵动、充满节奏感的电波歌曲给玩家留下了深刻印象（这首曲子也出现在 Wii 游戏《英雄不再》中）。能够说一口流利英语的水口哲也，经常接受外国媒体采访，这让他在欧美游戏界积累了不少人气。不过当年由 Q Entertainment 推出的 X360 动作游戏《九十九夜》却遭到西方媒体的一致挞伐，Metacritic 媒体综合评分勉强及格。这款游戏成功的在次世代平台上营造出前所未见的大规模交战场面，不过却在视角、场景以及 BOSS 战等基本方面栽了跟头。所幸水口哲也获得了补救的机会，Q Entertainment 联手《失落的奥德赛》制作组将在明年推出《九十九夜》的正统续作。






Rare

■建立时间：1982 年
■所在地：英国莱斯特郡
■成名作：《大金刚》、《007 黄金眼》、《班卓熊》
■次世代代表作：《完美黑暗　零》、《宝贝万岁》
■倾向平台：X360
■表现评分：5+DP+O−C−S=6

N64 时代的优等生 Rare，当年以 3.75 亿美元的创纪录身价"转校"微软，无奈鲜花和掌声已成往事，次世代平庸的表现令他们的荣耀大打折扣。"玩家对 Rare 的努力不再感兴趣，他们的技术力已经明显落后于今日的市场。"公司昔日的顶头上司彼得·摩尔如是说。其实，相比 Xbox 时代的碌碌无为，Rare 渴望凭借 X360 的发售重振旗鼓的心情溢于言表，精心打造的《凯密欧》和《完美黑暗　零》两部作品，前者的媒体评价尚可，后者销量也突破了百万。尽管被同期发售的《战争机器》抢去了风头，但 Rare 的原创作品《宝贝万岁》依然为微软开拓新用户市场打响了头炮，借助促销、同捆等手段，《宝贝万岁》顺利成为 Rare 百万销量游戏阵容中的新军。越是在公司的上升阶段越需要警惕，但警惕什么，那时候的 Rare 也许并不知道，事实上，公司的短期复苏，并不能准确的证明 Rare 的王者归来——尽管所有 Rare 人都愿意这么认为。随后，《宝贝万岁　欢乐派对》遭遇媒体恶评，Gamerankings 的媒体综合评分不足 56%，即使该系列登陆 NDS 也无法阻止销量急剧下滑的态势。2007 年 1 月 2 日，Rare 的创始人 Stamper 兄弟宣布离开公司，事实上宣告了 Rare 重振计划的失败。

即使身处微软阵营，Rare 依然推出了多部 NDS 游戏，并计划将部分经典作品搬上 Wii 的虚拟主机频道，不过他们试图将 N64 游戏《007 黄金眼》移植 XBLA 平台的计划，却被掌握该游戏版权的任天堂一口回绝。有媒体评论说，Rare 上下还沉浸在自己上个十年的辉煌中难以自拔，但事实上，Rare 在技术发展和产品创意领域不可谓不努力，在这个过程中微软也投入了巨大的耐心与支持力度，但 Rare 太想复制自己过去的成功了，使他们在今日全新的产业格局中迷失了自己。当 Rare 的公关经理表示《班卓熊大冒险 3》具有强大的编辑功能，允许玩家自由组合装配各种载具，并暗示比他们的英国同行（指 Media Molecule 的《小小大星球》）做得更加出色。对 Rare 而言，这样的自信和进攻姿态可谓提振士气之举——过去几年，Rare 频繁作"减法"的努力已经让他们经历了太多的坏消息了。






Silicon Knights

■建立时间：1992 年
■所在地：加拿大安大略省
■成名作：《血兆　凯恩的遗产》
■次世代代表作：《救世魔神》
■倾向平台：X360
■表现评分：5=5

进入次世代以来，硅骑士的大嗓门比起他们的 X360 动作游戏《救世魔神》更引人关注。公司总裁 Denis Dyack 向法院起诉 Epic Games 没有按照合同履行有关虚幻 3 引擎的技术支持工作，导致硅骑士开发中的《救世魔神》一再延期。"我们是正义的一方，期待法院公正的裁决，给予他们（Epic Games）应有的惩罚。"事实上，围绕着《救世魔神》展开的故事称得上一波三折。早在 1999 年 E3 大展上，硅骑士宣称这部游戏将会在 PS 平台上推出，其后由于硅骑士加盟任天堂阵营，《救世魔神》辗转来到 NGC 平台。2004 年，他们又宣布与微软合作打造《救世魔神》三部曲。由于与 Epic Games 诉诸公堂，硅骑士不得不另寻其他游戏引擎，造成《救世魔神》的开发周期长达四年之久。尽管游戏试玩版的下载量突破 90 万人次，但游戏本身平淡的流程和杂乱无章的系统，最终媒体评价和销量都很一般。总裁 Denis Dyack 将之归咎于 Epic Games 的种种不作为，这家在游戏引擎授权领域呼风唤雨的公司也针锋相对的反诉硅骑士并索赔 65 万美元。两家公司在法庭上的较量结果难料，不过对初战不利的硅骑士来说，应该把更多的心思花在游戏开发领域。事实上，他们手中并不缺少好牌，由于任天堂依然持有公司的少量股份，硅骑士开发一款 Wii 游戏并不存在障碍，而更多的玩家则期待他们将 NGC 名作《永恒黑暗》搬上 X360。




Traveller's Tales

■建立时间：1990 年
■所在地：英国柴郡
■成名作：《索尼克 3D》、《玩具总动员》
■次世代代表作：《乐高星球大战》、《乐高蝙蝠侠》
■倾向平台：全平台
■表现评分：5+DP−C=6

Traveller's Tales 多年来的稳步发展，很大程度上得益于一只刺猬、一座王国和一款玩具的功劳。1996 年，凭借大获成功的 MD 游戏《索尼克 3D》，Traveller's Tales 挖到了公司成立以来的第一桶金。其后，他们与童话王国迪斯尼合作，陆续推出了《玩具总动员》、《虫虫特工队》、《海底总动员》等电影改编游戏，借此在 PS2 时代站稳了脚跟。不过，真正确立 Traveller's Tales 设计风格和产业影响力的标志性事件，是他们获得了来自乐高玩具的游戏改编授权。从此，信仰原力的绝地大师、考古学家琼斯博士，还有守护哥谭城的蝙蝠侠，纷纷在这个由棱角分明、充满童趣的乐高积木搭建的奇妙世界里继续着冒险历程。秉承全平台发展策略，《乐高星球大战全传》、《乐高印第安娜琼斯》等作品轻松实现百万销量。2008 年初，Traveller's Tales 充满骄傲地宣布，旗下游戏产品累计销量达到了惊人的 3700 万套，随着前不久《乐高蝙蝠侠》的发售，这一记录无疑会继续增长。在次世代的惨烈竞争中，拥有"独门功夫"的 Traveller's Tales 显得悠然自得，不过电影改编游戏《变形金刚》的拙劣表现还是为他们敲响了警钟，这部作品 Gamerankings 的媒体综合评分不足 55%。拥有独家授权固然是个优势，但如果忽视游戏产品质量，它通向的将不是一条捷径，而是更绕远的迷途。



UFO Interactive

■建立时间：1999 年
■所在地：美国加州波莫纳
■成名作：《聪明男孩 & 女孩》系列
■次世代代表作：《阿努比斯 2》、《雪女大旋风》
■倾向平台：Wii、NDS
■表现评分：5−C=4

当 Wii 或 NDS 所代表的新游戏形态闪亮登场时，多少有点返璞归真的味道。虽然在复杂程度或声光色效方面，很多作品无法与传统游戏大作相提并论，但它们更强调单纯的乐趣，无需耗费很长游戏时间，更适合多人同乐。从开发商角度讲，研发周期短带来的低廉成本和量产化前景，就像从奢华的电影大片进入了短小精悍的电视剧时代。像 UFO Interactive 这样聚焦休闲和低龄玩家市场的游戏发行商，Wii 和 NDS 的横空出世，让他们感到如沐春风。UFO Interactive 在 NDS 平台上制作和发行了大量适合学龄前儿童的益智或教育类软件，比如《聪明男孩》、《聪明女孩》、《互动故事书 DS》等系列作品，销量稳定，在年轻父母群体中拥有良好口碑，并荣获"美国国家亲子中心质量认证奖"。在休闲游戏领域 UFO Interactive 同样懂得扬长避短的道理，他们开发、代理的多数作品成本不高，售价低廉，比如 Wii 平台的《气球泡泡》、《阿努比斯 2》等。前不久，UFO Interactive 总裁在接受媒体采访时由衷感叹："Wii 和 NDS 为我们提供了一条路径，通向那些我们之前不知如何抵达的玩家群体的家。"







Volition

■建立时间：1996 年
■所在地：美国伊利诺依州双子城
■成名作：《红色派系》
■次世代代表作：《黑道圣徒》
■倾向平台：X360/PS3
■表现评分：5+DP+O=8

“丹尼尔看起来和蔼可亲，不过在需要的时候，他能够变得非常强悍。”Volition 的员工如此评价他们的副总裁 Daniel Cermak。2004 年，这位前 Westwood 王牌制作人在 Volition 履新不久，就遇到了一个棘手的问题：是否开发《黑道圣徒》？该项目预算总额超过公司以往任何一款作品。更重要的是，它是一款与《横行霸道》主题相似的游戏——市面上已经有太多粗制滥造的《GTA》模仿者了。“那些作品最大的问题是从根本上失去了《横行霸道》系列特有的幽默感。”Cermak 强调了自己的制作决心：“《横行霸道》是一款伟大的游戏，而《黑道圣徒》是一款渴望变得伟大的游戏。”他说服 THQ 高层提供充足的开发资金，并迅速组建了 100 多人的开发团队，破釜沉舟的心态造就了《黑道圣徒》的成功，游戏销量接近 200 万套。引入的帮派战争、威望和任务系统等元素，使本作成为市面上真正创造出一些新花样的“《GTA》模仿者”。今年推出的《黑道圣徒 2》延续了前作的成功，双平台销量再次达到 200 万套。Volition 的下一步计划是 X360/PS3 平台射击游戏《红色派系 游击战》，而《黑道圣徒 3》的开发也被提上了议事日程。在母公司 THQ 关闭旗下多家制作室之际，Volition 却在大张旗鼓地招人，对此 Cermak 反问：“游戏制作公司忽视了开发人才，还能依靠什么？”





Wingnut Interactive

■建立时间：2006 年
■所在地：新西兰惠灵顿
■成名作：无
■次世代代表作：无
■倾向平台：X360
■表现评分：5–D=4



作为电影《指环王》三部曲的拍摄地，惠灵顿的居民常常这样介绍自己的家乡：“你好，欢迎来到指环王的故乡。”现在，他们又多了一个骄傲的理由，《指环王》、《金刚》的电影导演彼得·杰克逊联手微软在惠灵顿建立了游戏制作公司 Wingnut Interactive。他们的首个项目是开发基于《光环》游戏系列的新作，外界盛传这部作品将是《光环历代记》。尽管此前《光环》电影无疾而终，但是 Wingnut Interactive 的日常工作并未受到影响，据悉，《潜龙谍影 4》的助理制作人 Ryan Payton 也将参与该计划。2008 年 4 月 25 日 Bungie 公司的新闻邮件再次确认：“……微软建立了一家新的制作室，联合彼得·杰克逊共同开发一款光环新作。”如果你对一名伟大导演是否可以很好的运行一家游戏公司有所怀疑，不妨听听 Wingnut Interactive 的成员，著名编剧 Fran Walsh 对彼得·杰克逊的评价：“为了推进事业，他拥有强悍无比的意志以及富有魅惑力的修辞，如果一种道理不能说服你，他会娴熟的换上另一个，而且装作好像他从来就是那么想的一样。（笑）”

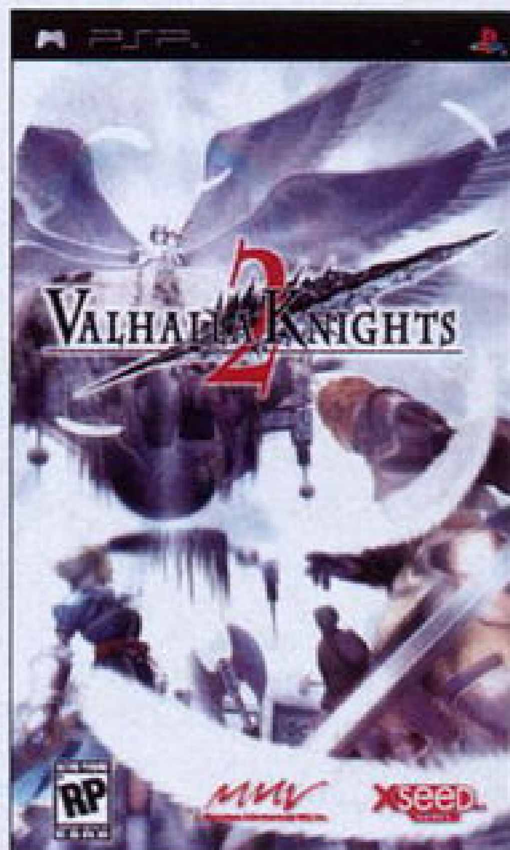


Xseed Games



■建立时间：2004 年 11 月
■所在地：美国加州托兰斯
■成名作：无
■次世代代表作：无
■倾向平台：PSP、Wii、DS
■表现评分：5–D=4

缺少强劲的技术，也没有充裕的资金，这样的游戏发行商在次世代游戏产业中能否获得一席之地？Xseed Games 用实际行动给出了答案：当然没问题！2004 年，来自 Square Enix 美国分公司的一些员工创建了专门从事游戏发行业务的公司 Xseed Games，凭借与日本本土开发商良好的人脉关系，他们往往可以低价代理一些二三线游戏作品。Xseed Games 建立之初就相当重视本地化团队建设，而且在把握市场需求方面也显露出独到之处。2007 年初，Xseed Games 看准北美 PSP 游戏市场缺乏 ARPG 类型的游戏，因而迅速接洽日商 MMV，希望代理其制作的 PSP 游戏《瓦尔哈拉骑士》，这部作品在日本已经发售了半年多，代理费用并不高，而且游戏风格符合北美玩家的口味。经过 Xseed Games 的精心翻译包装，本作在北美地区的销量为 20 万套，甚至远远高于日本本土 7 万套的成绩。随后，Xseed Games 陆续代理发行了《上帝也疯狂 DS》、《荒野兵器 交叉火力》、《瓦尔哈拉骑士 2》等作品。今年 E3 大展上，Xseed Games 宣布与 MMV 正式建立合作伙伴关系，今后会陆续把 Wii 平台游戏《弧光幻想曲》、《符文工房 边境》等作品引入北美市场。





Yuke's Media Creations

■建立时间：1993 年 2 月 26 日
■所在地：日本大阪
■成名作：《美国火爆职业摔角》
■次世代代表作：《美国职业摔角联盟》系列
■倾向平台：X360/PS3、PSP
■表现评分：5+DP=7

从游戏名称看，就可以体会到美式摔角游戏《WWE SmackDown! vs. Raw》系列风靡全球的原因。WWE 是世界摔角娱乐集团的简称，SmackDown! 和 Raw 分别是该集团两档最热门的电视秀节目。SmackDown! 偏重于重量级选手的较量，Raw 则包含女子摔角比赛，并拥有最强大的摔角明星阵容，迄今为止该节目已经播出了 700 余集。因此《WWE SmackDown! vs. Raw》系列游戏的诞生，无疑让全世界的摔角迷大呼过瘾。游戏的开发商 Yuke's Media Creations，早年曾推出过 DC 游戏《剑风传奇》、《斗魂列传 4》以及 PS2 格斗游戏《崩坏的前夜》等，从 2000 年开始，公司的产品线逐渐以各类摔跤游戏为主，《美国职业摔跤联盟》系列“不负众望的成为公司一年一度的吸金大作，每部游戏的全球销量都轻松突破了百万套。2005 年，Yuke's Media Creations 购入新日本职业摔角组织 54% 的股份，成为日本最负盛名的摔跤联盟的所有者，未来发展道路无疑会变得更加宽广。值得一提的是，作为日本本土的游戏开发者，Yuke's Media Creations 与美国游戏发行商 THQ 多年来的成功合作，也被业界传为美谈。



Zipper Interactive

■建立时间：1995 年
■所在地：美国华盛顿州雷德蒙
■成名作：《海豹突击队》
■次世代代表作：《MAG》
■倾向平台：PS3、PSP
■表现评分：5+P–D=5

Zipper Interactive 总裁 Jim Bosler 如此描述自己艰难的早年创业生涯：“我就像一个不会游泳的人直接被扔到了汪洋大海，用求生的动力经营着这家公司。”在推出了不温不火的《机甲战士 3》、《血色苍穹》等几部作品后，2002 年这家公司终于迎来了自己的巅峰之作：《海豹突击队》。这部拥有丰富武器库和逼真模拟效果，非常讲究团队战术配合的 PS2 射击游戏，不仅销量突破 300 万套，而且是 PS2 时代北美地区拥有最多线上用户的作品。2006 年 1 月 25 日，Zipper Interactive 成为 SCE 的全资子公司。海豹突击队登陆 PSP 也同样收获了百万佳绩，值得一提的是，2006 年年底发售的《海豹突击队 2：烽火战歌》是技术支持时间最长的 PSP 游戏，截至 2008 年 7 月，Zipper Interactive 共为它推出了五款官方补丁。在《海豹突击队：对峙》转交 Slant Six 工作室负责开发之际，Zipper Interactive 也宣布了他们的 PS3 新作：《MAG》，这是一款现代军事主题的多人射击游戏，将支持高达 256 名玩家同场作战。就像本文介绍的其他游戏开发者那样，Zipper Interactive 也在努力摸索中找寻自己在产业中的最佳位置。

小编与上帝

《游戏·人》第30辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！
④请问您对“游人小说”栏目有什么样的看法，什么样的小说情节让你反感？



■因为第28辑的读者调查中谈及杂志规格可能发生的变化，之后全球金融海啸又来势汹汹，不少读者都猜测《游戏·人》也会随大潮涨价。不过与领导及同事探讨再三，还是决定维持原价，再挺挺。说起来能在这个节骨眼上继续支持游戏文化的朋友都不容易，也不好意思再给各位添负担。我们只是把赠品小画册暂时去掉了，其他规格不变，也算部分抵消成本上涨的压力。有读者指出像小画册这样的赠品在实用度上有所欠缺，而在赠品上加大投入对于目前的《游戏·人》来说不太可能，也得不偿失。此为无奈之举，希望大家理解和谅解。

■请各位注意本次读者调查的最后一个问题。其实我自己对于这个《游戏·人》创办以来的招牌栏目也有不小的疑惑，最早栾东的小说先是把主要角色写死，要不就写残，结果不少的小说投稿者都按这个路数来。时任小说栏目负责人的泰坦无奈之下不得不要求投稿者“尽量不要再在作品中出现主要角色死亡或得了绝症的情节”。而之后，小奥斯卡又把“校园爱情剧”发扬光大，同类投稿从那时起便层出不穷，而且“玩家必然与恋人分手，宅男必定与孤独为伴”似乎成为此类小说不变的主题，悲远大于喜。要不是我早已成家，恐怕也会对爱情失去希望。“游人小说”真的只能写这些吗？游人的生活真的只有这些吗？在六年之后，这样的问题值得读者和作者去思考和探讨。

■在六周年特别版面市之后，在《游戏·人》读者来信中，“潜水员”一词颇为流行，不少人都以潜水员自居，大谈潜水的乐趣，而现在浮出水面是因为如此这般种种理由……不管怎么样，浮出来的这几位就别再沉下去了，我等着大伙再来信。

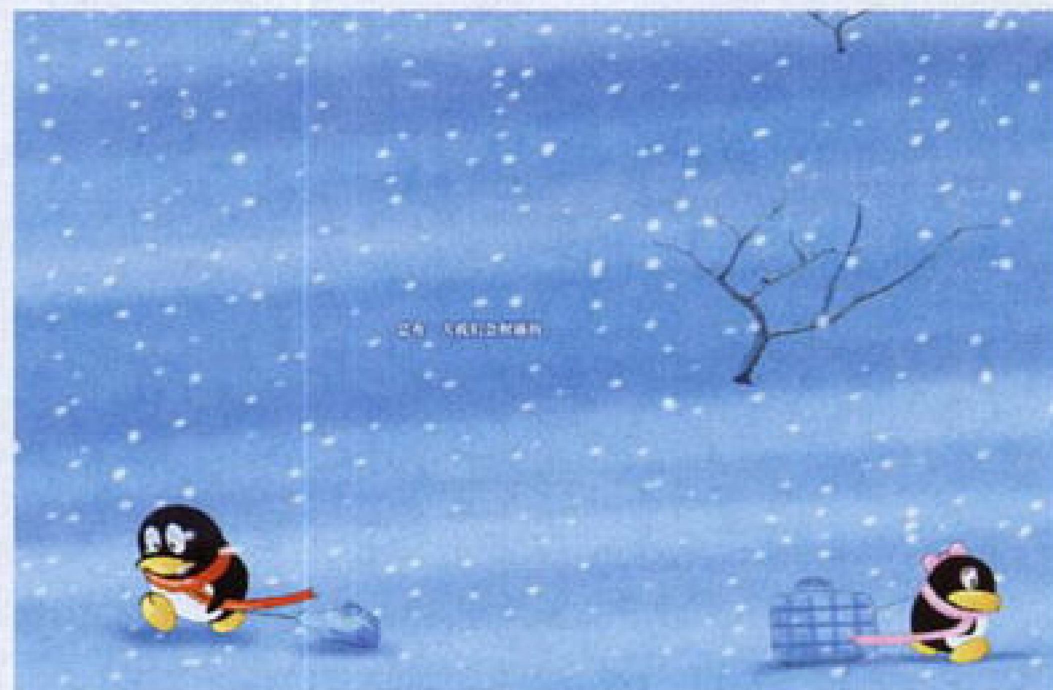
Email SEAL：“加厚版”的内容不错，每篇文章单独拿出来都很精彩，可是好东西不能全堆在一起，那样会感觉重点不突出，主题也不鲜明，换句话说就是这次让我读起来感觉比较累。而大幅度延长出版时间也能会使读者产生不必要的猜疑，能带来一些负面影响。个人认为固定的出版时间是保持读者对杂志黏性的重要因素，时间不固定的话，无论杂志内容如何精彩也不会将读者的心固定下来。所以我觉得《游戏·人》还是应该保持两个月一本的频率，实在搞“加厚版”并不好。

大部分读者对“加厚版”的形式表示肯定，但同时也否定了太长的间隔时间。这位同学干脆连“加厚版”的形式也基本否定了，而且他所说的也挺有道理。这里说明一下，“加厚版”的尝试一是想补偿之前因为“种种原因”而推迟的出版周期，二是希望可以给读者带来一些新意。速度和质量之间的矛盾在《游戏·人》这样完全以文章内容为生存线的杂志身上体现得更加明显，“加厚版”的形式造成出刊周期拉长几乎是必然的，所以这种方式今后会慎用，即便使用也会提前告知，以避免上帝们苦等。

甘肃 苏柏鹏：六年不短也不长，六年时间里我从那个留着平头终日穿着校服的17岁学生，变成了在KTV工作的调酒师，六年的时间让我单纯的恋爱走到了尽头，明明知道这样等下去，不会有结果，但我依旧在固执的坚持着，因为爱，因为承诺，我愿意就这样继续等下去，希望有一天她能回来，在这漫长的等待里还好有《游戏·人》陪我走过那些寂寞的风景。

云南 郭雅丹：上一辑里又看到有读者朋友说感到孤单……其实，身为一个执着的游戏人，又有谁是不孤单的呢？为了贯彻自己的信念，追寻自己想要追寻的种种，我们注定要享受孤独……但这些事，只要大家自己心里清楚就好，说出来不是很让人感伤吗？

有人说“孤独让人失意，也让人有诗意”，看来一点不假。独处时可以冷静思考很多事情，只是别钻牛角尖就好。至于感到孤独的人寻找诉说的对象，这一点无可厚非，而找到人倾诉其实是件幸运的事，《游戏·人》愿意将这样的幸运带到孤独者的身边。



▲感觉孤独的人要记住，守得云开见月明。

南京 胡志超：本人买《游戏·人》将近5年了，不过潜水也将近5年了，请各位小编见谅！经过近一个月的阅读沉淀，对六周年特别版谈谈我的看法：一本《游戏·人》差不多要等两个月，精益求精可以理解，可是也不要让我们等太久，希望能在保证质量的同时加快出刊的速度。加厚版自然是大爱，看着过瘾啊！此次游人小说的回归让我很高兴，第一篇《年年岁岁》很有共鸣感，不过我想问一下“同人剧院”栏目怎么没有了？另外，从超人、蝙蝠侠、蜘蛛侠、美国漫画英雄的内容在《游戏·人》上出现得比较多了，不是说这种介绍不好，但看多了总会让人审美疲劳的。最后罗嗦一句，请问胜哥和泰坦哥，《游戏·人》小说版第二季有消息么？

“同人剧院”在《游戏·人》上消失已经有一段时间了，主要考虑到篇幅、容量等多方因素，小说占比过大并不合适，两个小说栏目如果要弱化一个，那只能是同人小说。当然，今后也不排除刊登优秀同人作品的可能性。关于美国漫画英雄内容过多的问题，主要是编辑与撰稿人之间选材沟通不足所致，今后会尽量避免近似题材连续出现。《游戏·人》小说版本身就是一种全新的尝试，要将优秀的游人小说集结成一本书并不容易，更需要时间积累，小说迷们请耐心等待。

青岛 毛元刚：这期的出版时间太不地道了，竟然选了个黄金周前一天……幸好有不识货的，还给我剩了一本。《游戏·人》最大的特色就是多变，无固定周期，十五辑以后的开本比以前大，CD单双变化，第九辑改铜版纸，加页、瘦身、加厚版，还有第一辑特立独行的装订。变则通，每一本《游戏·人》都是有新意、有新鲜感、充满活力的，本辑也依旧很有水准。在成本压力下缩小尺寸，改换纸张等所谓退化行为从杂志生存角度来讲也是一种适应压力的进化，《游戏·人》是以优秀的游戏文化为卖点，从一个特殊角度观察游戏世界的读物。它的物理规格我觉得并不占主导地位，只要杂志做出好看的内容我倒并不在乎规格的变化。最后我作为一个《游戏·人》潜水员联盟的会员，我申请……给我发个六周年潜水证书吧！

毛同学对《游戏·人》的几次规格变化如数家珍，看来这六年的潜水员不是白当的。正如你所说，这一系列适应性的变化对于《游戏·人》来说是必须的，而读者们适应变化的能力才是衡量变化效果的惟一标准。至于“潜水证书”……我突然想到拿自制的“潜水证书”当《游戏·人》的奖品，不过这样会不会太寒碜了点儿？



Email 典型齿轮：胜哥，我在六周年上看到你对介绍国产优秀单机游戏的提议持肯定态度，我这个大学粉很高兴啊！正如你所说，国产优秀单机游戏实在太少了，一般的介绍有可能成为考

古文。不过，若是换个切入点，比如介绍一下有关玩家“二次开发”、“挖掘剩余价值”的事情，是不是好一点？比如DOS时代老《仙剑》和后两作《轩辕剑》的音乐的释出，《金庸群侠传》资源的修改替换等等，都是玩家们长期努力的结果。我想，这些都是值得一说的东西吧？

你说得挺有道理。和很多玩家不太了解的题材一样，我们需要一个熟悉相关领域，且文笔优秀的作者把这些题材和想法变成生动的作品。看得出你对国内玩家二次开发之类的事迹了解得比较清楚，如果有兴趣的话，不妨试着动动笔或推荐合适的人选来写写看，一篇精彩的文章或许就这样诞生了。

成都　袁昊越：六周年特别版真是把我等死了，从八月初开始我就天天刷levelup的书刊区，有两次刚好打开网页地板就开始晃，导致我三天不敢开levelup。拿到书的时候我的感觉有两个，一是内容真的很丰富，二是我总觉得好像不久前才买了五周年纪念，莫非明年还有七周年纪念？开玩笑。如果明年还能有这么出色的特别版我肯定举双手赞成。不过周年的意义特殊，这么频繁出纪念版并不好，至少要换个名字。“读者调查”里问到改变规格，我只希望杂志一定要坚持自己的风格，与众不同是很辛苦，必要的妥协有时也是必须的，所谓大丈夫能屈能伸，但是杂志一贯的方针路线不能变。

五周年是2007年10月15号推出的，实实在在相隔了一年。其实五周年时我们就有过做加厚版的想法，直到上一辑才算找到了合适的时机。至于七周年、八周年，要做纪念号其实都比较好操作，读者也说了，《游戏·人》就是以灵活见长的。当然，因为此次加厚形式肯定比较多，但大部分读者对出刊时间表示不满，所以年度纪念这样的特刊会寻找新的做法，以适应更多读者的要求。现在说这些还为时过早，明年十月再见分晓吧！

黑龙江　金龙哲：胜哥，你好！我买《游戏·人》有三年了，没怎么给《游戏·人》写过信，也算是个潜水员吧，这次提笔主要有以下原因：第一，憋了这么久，有些话实在不吐不快；第二，看到“小编与上帝”不送NDSL了，现在写信正好体现了我不为奖品而来的伟大胸怀和广阔胸襟，哈哈哈……（编注：以下省去数千字）问题答完了，写得手都软了。之前我犹豫过到底要不要写这封信，或许信的内容能上读编，或许会收到明信片，或许会中个T恤，或许什么都没有。但我想起春晚小品《真情30秒》中的一段话（一个战士给家里人打长途拜年，只有30秒时间，可拜完年才发现自己打错电话了）：“我难过什么？反正这个年已经拜出去了，给谁拜不是都拜了吗？舒服！”是的，我写信并不是为了一件T恤（怎么可能），而是表达一种支持的态度……

这封用一叠“英语单元检测评估卷”的背面写成的长信实在太长了，对《游戏·人》文化路线的肯定以及自己对游戏文化的理解谈了数千字，对第29辑所有文章的点评又是数千字，没办法，只能节选开头结尾两段。说实在的，看到这封信的时候我挺感动的，我也回了明信片向金同学表示敬意，你的那份“伟大胸怀和广阔胸襟”实在让人钦佩。关于具体文章的评价，可能有些个人喜欢的因素，不过金同学对“游人小说”栏目提出的尖锐批评却引发了我激烈的思考，也就是说本次读者调查的最后一个问题与他的长信不无关系。对意见的重视，比起一件T恤，想必更能让你感觉舒服吧，呵呵。

沈阳　朱鸿敏：最近的“游人小说”越来越不能让我产生共鸣了呢！可能是作者往往大部分是男性吧，总觉得里面的故事总是距离太远以致感觉虚假，而且里面的女性角色也呈现出太假、太符号化、太特殊化的趋势。其实我也自称是“游戏人”呢，难道是我对同性的品位太奇怪了吗？可能是平凡的我对小说主角们波澜壮阔的游戏人生酸味泛滥而心生抵触吧，呵呵！其实每次看到喜欢的小说还是会很触动的，希望这样的小说能多一些。

我在这里大声呼吁，广大女玩家能够为游人小说注入新活力新动力，作者性别单一化也许可能好像仿佛是目前游人小说面临的大问题呢，总之写小说，巾帼也别让须眉才好。

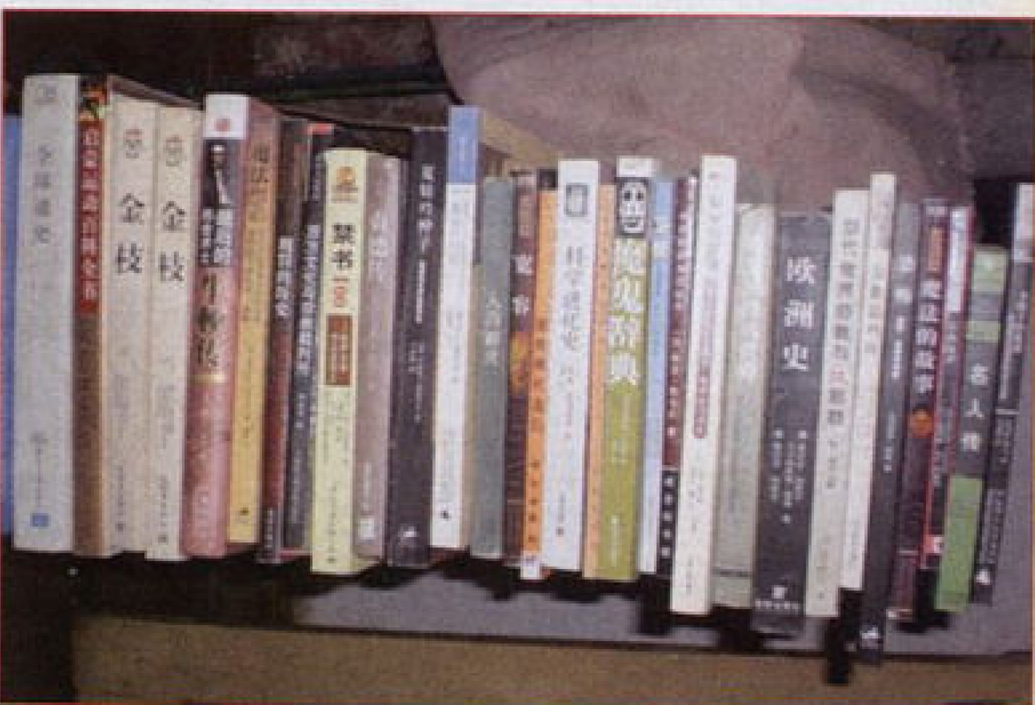


上海　潘秀飞：这一辑的文章里最喜欢的是“传世之书”《终极游戏史》每页页角一段讲述不同行业的人们难忘的游戏史，很是感动，自己童年玩游戏的美好时光不断从脑海中闪过，回忆总是美好的，但它不会再回来，珍藏在每一个人的心里。另外还喜欢《给和平一个机会》，那些战争照片令人震撼。

四川　张程：我比较喜欢《给和平一个机会》，我一直比较佩服写这种文章的作者，因为我认为这种文章需要比较好的文字驾驭能力并查阅大量的资料。后者更为重要，毕竟这种文章里面不能光扯淡。

黑龙江　金龙哲：《给和平一个机会》，赞！内容充实，资料严谨，图片也很精彩，作者辛苦了。只是与游戏文化联系比较少。

上辑《游戏·人》里最受欢迎的文章是《终极游戏史》，与过去类似专题中冷冰冰的数据相比，其中那些玩家的小故事让文章多了几分暖意，在形式上颇受好评。而最受争议的当数《给和平一个机会》，好评之外，有读者认为作品与游戏联系不够紧密，而北京的读者“碎南瓜”更是极度反感此文，称文章“思路混乱，逻辑不通，材料幼稚可笑”。而种种反馈意见我也都传达给了那位“考证癖”作者ZATE，他表示会消化这些意见，并在自己的新作品中加以改进。当然，大量的考证以及夸张的图注是其行文风格，也是一种个性，在本辑的宗教审判所一文中也有体现。



▲这是作者参考的一部分书目的照片，据说他每写一篇文章要看20～40本书。

哈尔滨　张博宇：上次我来信是想说“事业顺利”，结果被拼音输入法变成了“失业”，真是不好意思。看到杂志第一页的《忍》大图，我有快乐并痛苦的经历，打《女忍》时，在经典的11关第四区域连续接关达到105次啊105次！验证了屏幕上接关显示数字只能显示两位数，当时用同学的数码相机拍照留念，可惜那时的网吧电脑不让使用USB设备，当时打算将照片电邮给UCG，虽然我对动作游戏苦手，可还是很喜欢玩动作游戏，只是享受着单纯的操作快感，这就是玩的真谛吧。

忍字代表的是一种品德一种境界，忍耐、忍受、隐忍而发，而“《忍》系列”恰恰为玩家感受这种境界提供了平台。上次那张秀真与绯花的大图，被我雪藏的五年，呵呵，是不是很能忍啊？

本次为读者准备的礼物

UCG十周年纪念T恤 10名

levelup主题T恤 10名

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第31辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》29辑中奖者名单

获得UCG十周年纪念T恤的读者

地区	姓名
青岛	毛元刚
南京	胡志超
北京	袁昊越
上海	潘秀飞
长春	蒋大可
广州	谢冬发
白银	苏柏鹏
哈尔滨	马海洋
个旧	郭雅丹
贵阳	罗磊

获得levelup主题T恤的读者

地区	姓名
沈阳	朱鸿敏
黑龙江	金龙哲
广州	池俊辉
邯郸	冯文超
淮安	李士永
东莞	卢境斌
上海	沈忱
上海	沈铿
柳州	覃龙
北京	王元春

《游戏·人》第三十辑音乐CD介绍

日韩游乐流行风

冬季的晴天一直都是自己最喜欢的天气，不但平时火辣辣的阳光在此时变得格外温暖，迎面而来的阵阵清风也不再让人感到冰冷刺骨，而是和阳光混合出一种最舒适的温度，吹走困扰着自己却又无法理清的混乱思绪。带着耳机走在公园的林荫大道上，芬芳的泥土气息也成为了音乐最好的催化剂，你并不需要刻意对体会旋律中所要表达的情感就能感受到那种震撼心灵的神奇力量，这也正是我们制作这张CD的初衷。本期的主题是"混合"，除了大家熟悉的日式游戏音乐外，借"《DJMAX》系列"推出新作之际，我们也特意精选了7首游戏中风格各异的曲目让大家聆听"韩式原创音乐"的好声音，希望你在品味流行的同时也能从中找到属于自己的"经典之作"。

1	イゲナイ太阳	Wii《快乐舞动》收录曲	4：01
2	Cosmic Dance	PS2《超级机器人大战Z》片尾曲	5：52
3	ドアクロール	NDS《希德与陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+》主题曲	4：53
4	Love mode	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	1：42
5	轮回－ロンドー	动画《吸血鬼骑士》主题曲	4：30
6	シャララ	X360《偶像大师 Live For You》收录曲	3：48
7	百年の孤独	动画《真救世主传说 北斗神拳ZERO 健次郎传》主题曲	4：49
8	In My Heart	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	1：38
9	羞耻心	Wii《快乐舞动》收录曲	4：13
10	CLOSER	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	1：40
11	First Kiss	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	1：43
12	Paradise Lost	动画《食灵 零》主题曲	4：43
13	Proposed、Flower、Wolf	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	2：09
14	リーヨ～青春のイナズマイレブン～	NDS《闪电十一人》主题曲	4：34
15	CRASH	NDS《毁灭世界》主题曲	4：15
16	Eternity	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	2：02
17	Honeymoon	PSP《DJMAX 携带版 酷懒之味》收录曲	1：38
18	凯歌	PS3《泪洒三重冠》插曲	3：21



文 晴天 美编 木仙

1 イゲナイ太阳

作词：ORANGE RANGE 作曲：ORANGE RANGE 演唱：ORANGE RANGE

イケナイ太阳　Na Na

チョットでいいから　见せてくれないか
お前のセクシー？フェロモンで　オレ メロメロ

Ah ふれちゃいそう でも イケナイの！
徐々に高なる鼓动 止められないわ

交わす言叶の 记忆远く 口元の动きに揺れ动く
濡れた发を抚でた そして Ah

ABC 续かない そんなんじゃ ダメじゃない
だって ココロの奥は违うんぢゃない？
オレの青春 そんなもんじゃない 热く奥で果てたいよ
きっと キミじゃなきゃ やだよ オレは イケナイ太阳 Na Na

「赤い糸」なんて绘空事　でも下心でさえ信じたいの
俺は正しい　キミも正しい　とにかくもう左右されないぜ

骗し骗され胸うずく　下手な芝居がより盛り上げる夜
息が耳に触れた二人　Ah

ABC　续かない　そんなんじゃ　ダメじゃない
だって　ココロの奥は违うんちゃない？
あたしの青春　そんなもんじゃない
热く奥で果てたいよ
きっと　キミじゃなきゃ　やだよ
あたし　イケナイ太阳

交わす言叶の　记忆远く　口元の动きに揺れ动く
濡れた发を抚でた　そして　Ah

ABC　续かない　そんなんじゃ　ダメじゃない
だって　ココロの奥は违うんぢゃない？
オレの青春　そんなもんじゃない
热く奥で果てたいよ
きっと　キミじゃなきゃ　やだよ
オレは　イケナイ太阳
绍み合う糸は　君と俺を结ぶ赤い糸
Na Na

坏坏的太阳 Na Na

一小会就可以 能让我看一下吗
你的性感？和分泌肾上腺素的我
甜甜蜜蜜

Ah 要触摸到了 但是 不可以哦！
渐渐高涨的冲动 无法抑制住了

相互交谈的记忆已经很远
嘴唇在轻轻地张合
抚摸着湿润的头发 然后 Ah

ABC 无法延续
那倒也不是什么不可以的事情
因为心底深处不都是不同的吗？
我的青春不是这样的
我想要在灼热的深处释放
不是你的话一定不行的 我是坏坏的太阳
Na Na

"红线"这种虚构的东西
心底里还是情愿去相信
我是对的 你也是对的
总之不要再左右摇摆了
欺骗与被骗的胸口 夜晚那拙劣的戏码渐入佳境

两人的气息触碰着耳边 Ah

ABC 无法延续
那倒也不是什么不可以的事情
因为心底深处不都是不同的吗？
我的青春不是这样的
我想要在灼热的深处释放
不是你的话一定不行的 我是坏坏的太阳
Na Na

相互交谈的记忆已经很远
嘴唇在轻轻地张合
抚摸着湿润的头发 然后 Ah

ABC 无法延续
那倒也不是什么不可以的事情
因为心底深处不都是不同的吗？
我的青春不是这样的
我想要在灼热的深处释放
不是你的话一定不行的 我是坏坏的太阳
结合在一起的线
是将你我结合在一起的红线
Na Na

歌曲从创作到演唱都由日本知名组合"ORANGE RANGE"一手包办，不但于2007年7月18日以单曲的形式发售，同时也是去年红极一时的日本偶像剧《偷偷爱着你》(花样少男少女)的主题曲。该组合正式成立于2001年3月，最初由HIROKI、YAMATO、NAOTO、YOH、RYO、KATCHAN六名成员组成，而名称则是取自团员NAOTO母亲的幸运色"橘色"。他们的歌曲以摇滚为主，所以很受时下年轻人的欢迎，到目前为止已经发售过20张单曲和4张专辑。



2 Cosmic Dance

作词／作曲： 奥井雅美 **编曲：** 藤田淳平 **演唱：** JAM Project

激しく吸い込まれる そらの海 浮かぶ光
眩しいその場所から 何を想い生まれ来るのか

戦いは运命を宿命に変えたまま 果てしない道だけを残す
避けられない未来をただ待つだけは嫌と
笑っている瞳に隠す哀しみの色

抱きしめるよ今 疼いてる伤迹をそっと
忘れはしない Brave たくさんのもらった梦を…
これからも负けないで步いて生きたい

多次元（せかい）はすべての真实（こと）知っている 愚かさも
憎み合うパズルの上 引き返せない战士达よ

それぞれ守る轨迹 誇りに生きて欲しい…心から幸せを愿う
光に还る命 次、出逢う人生で
笑え合える、同じ大志（ゆめ）抱く 仲间になって

信じてみる今 战いのない惑星（ほし）
きっと
谁もが皆 With soul たくさんの描いた梦と踊ってる
It's freedom 见えないダンスを

「もう、痛み解き放て」と あぁ…声は闻こえている
そう ここに在る命のままで光になれる
时は近いよ

抱きしめたい今 疼いてる伤迹を
そして
战士达よ今 たくさんの描いた梦へ步き出そう
It's freedom 宿命の果てへ

深深地沉浸在天空之海浮现的光芒中
炫目的那个场所中 会产生怎样的想法呢？

既然战斗将命运变成了宿命
那就只剩下了没有尽头的道路
要是不喜欢干等无法回避的未来
那就把悲哀的色彩藏在笑脸背后

此刻拥抱吧 将疼痛的伤痕放在一边
不会忘记那得到无数勇气的梦想
今后要不服输地活下去

多次元了解所有的真实 甚至包括愚昧
憎恨的谜题 无法回头的战士们哦

各种守护的轨迹 想要带着荣耀活下去……
在心中祈求幸福
回到光芒中的生命
在下一次相逢的人生中

相互微笑、怀着相同的志向 成为同伴

试着去相信吧 此刻没有战斗的行星
一定每个人的心中都涌动着描绘出灵魂的很多梦想
这是自由 这是看不见的舞蹈

"解放痛苦吧" 听到了这样的声音
没错 在这里的生命也即将成为光芒

此刻想要拥抱 将疼痛的伤痕放到一边
然后
战士们啊 带着描绘出无限可能的梦想迈出脚步
这是自由 向着宿命的尽头

歌曲的演唱者 JAM Project 是日本本土知名的动画歌曲演唱团体，全名为 Japan Animation songs Makers Project（日本动画歌曲振兴计划）。自 2000 年 7 月 17 日正式成立以来，该组合已经为多部动画及剧场版演唱过片头和片尾曲，并且从 PS 时代的《超级机器人大战 α 外传》开始，他们就一直担任系列作品主题曲的演唱工作，所以在该类题材红透半边天的日本动画界，他们的地位已经很难被其他团体所取代，事业自然也是如日中天。这首歌曲同样走的是该组合擅长的抒情摇滚路线，和片头曲的热血形成鲜明对比的同时也很容易让听者留下深刻的印象。



JAM Project Crest of "Z's"

3 ドアクロール

作词： 川岛爱 **作曲：** 川岛爱 **编曲：** 陶山隼 **演唱：** 川岛爱

心は时々迷子になることがある
孤独や淋しさ感じ尽くせず
ブレーキかけてしまう
自分と人とを比べても意味がない
くじけるためのプライドなんて
必要ないもの

どうして私は今生きているのかな？
答えはいつもいつもただ
私のそばをすり抜け消えていく

优しさには优しさが生まれて
悲しみには悲しみが续く
それが人の生き方で
缲り返される连锁なんだ

自分にこだわりすぎることを
やめたら少しは乐になれる
いつも形にはめて
ダメになって失败してきたから

爱する人のために生きていけるのかな？
どこかで知らずに伤つけて
气づかないふりをしていたかもしれない
一人じゃ开けない扉があるよ
だからあなたと开けたらいい
名もない扉の前で
曲がりなりにあなたをずっと待っていたい

この先どうやって泳いでいくのだろう
果てしなく广がりつづけるこの海を

何度も现实を变えようとして
结局は何も变わらなくて
それでもやり过ごさないで
惩りずに梦を描いていこう
あなたと重ねたこの手のひらなら
弱虫をにぎりつぶせそうだよ
そうやって少しずつでも
信じる喜び感じたい
今はまだ开けずにいる扉を
全部一つずつ觉えておこう
それはこれから开いていくａ
あなたとの人生の彩り



心有时会变成迷路的小孩
倍感孤独与冷清
踩下刹车
将自己与他人比较没有意义
害怕受挫的自尊心
我不需要

为什么我到现在还活着？
答案总是老样子
渐渐离我的身边远去

温柔是因为善良而生
悲伤是因为难过而生
这被每个人的生活方式
不断地连系着

自己过于拘泥的东西
放弃之后会觉得轻松一点
一直对照着形状
不行的话就算失败了

为了喜爱的人能够活下去吗？
不知在何处不经意间造成的伤口
说不定是一直装作没有觉察到
有些门是一个人打不开的
所以要和你一起打开
站在不知名的门前
一直等待着你的到来

这之后要怎么游过去呢
游过那无限宽广的大海

即使现实数次被改变
结局却从未变化
过去无法再重来
不受惩罚地描绘梦想
像平常一样和你牵起手
将胆小鬼捏碎吧
就像这样一点点的
想要感受值得相信的喜悦
现在还仍未打开的门
全部一个个地记下来
现在就一个个地去打开
和你一起为人生上色

这首歌曲其实就是 Wii 游戏《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》的主题曲，悠扬舒缓的曲调让人一听到就会产生一种莫名的温馨感，与游戏中"拯救记忆"的主题不谋而合。歌曲的演唱者川岛爱最初的梦想是成为一名"演歌歌手"，但拥有强烈创作和表演欲望的她，从 2002 年开始就为自己制订了三个目标（1. 卖出 5000 张自己创作的 CD；2. 在公路上即兴表演 1000 次；3. 在涩谷公会堂进行公开演出），直到 2003 年 8 月 20 日全部达成后便以组合"I WiSH"的身分正式出道。2005 年组合解散后她开始单飞发展，到目前以为已经发行过 16 张单曲和 9 张专辑，而最近一次配音工作则是担任游戏主人公拉菲罗（ラファエロ）的声优。

5 轮回 - ロンド -

作词：间みおこ 作曲：中野雄太 演唱：ON/OFF

白い薇の花びら　ひとつふたつけば
あの日のるでしょう
安らぎに照らされて
花を笑かせた夜は
甘くせつなく　色づいていく

光る糸を辿るように
（とき）は静かに流れて
ち引くれに添いながら
人は生まれわる

方の微笑みは　胸を溶かすぬくもり
どこかでた　淡い梦のよう
沈む夕日に　今を切り取られても
二人の影は重なっていく

果てしなくく　限りなく深く
交わった命のように
何度もつかんで　何度も失って
やっと回り合えた事
空が地を求め　花が雨を待ち
夜が明日を恋うように
二つの心が　一つだったこと
こんなにも求めてたの

永い眠りほどいて　今宵めぐり逢えたら
二人の回曲（ロンド）　さあ　踊りましょう

ぎた日々を流すように
月はやさしくんで
の先にもう一度
しさが溢れた

方の年月を　二重にめるなら
影となって　守っていたい

吹き迷う　二人をざけても
信じることを忘れないで

宛てない煌めき　儚いらめき
漂う幻のように
彷徨いながらも　わらない所へ
やっとたどり着いた事
暗がをい　嘘が罪に泣き
去が未来を裂いても
巡りゆくに　きっとこの所を
私はんでいたの

果てしなくく　限りなく深く
交わった命のように
何度もつかんで　何度も失って
やっと回り合えた事
空が地を求め　花が雨を待ち
夜が明日を恋うように
二つの心が　一つだったこと
こんなにも求めてたの

白い薇の花びら、ひとつふたつ散る
しい朝に染められるでしょう
そして生まれわって　方の胸に笑けば
二人のは永になる

白色的玫瑰花瓣 一片两片地绽开的话
那一天的记忆也会苏醒过来吧
安静地被照耀着的花儿
露出笑容的那个夜晚
甜蜜得让人喘不过气 渐渐地染上颜色

为了到达那发光的线
时间静静地流淌着
聚满后摇动
人也得到了重生

你的微笑 可以融化我的胸口
像不知在哪里见到的淡淡的梦一样
降落的夕阳 计算能将现在割断
两人的影子也会渐渐地重合

远到没有尽头 深到没有限度
像交会的命运一样
几次将其抓住 又几次失去
是终究能重逢的
天空追求大地 花儿等待甘霖
像夜晚恋上明天一样
两颗心 合而为一
曾经如此地追求过

如果放下永远的沉睡 今宵能够相逢的话
两人的轮回曲 来吧 开始跳动吧

就像过去流逝的那些日夜一样
月亮温柔地变得湿润

记忆的前方
再一次溢满爱

如果你的年月 能够重新迈过一次
我想化为影子守护你
迷茫的风就算将两人吹远
也请不要忘记自己相信的事情

飘渺的光辉 空虚地晃动着
像飘动的幻影一样
彷徨着 像着那一层不变的场所
是终究能到达的
黑暗夺取光芒 谎言因罪恶而哭泣
就算过去将未来撕裂
相会的场所
我也一定会选择这里

远到没有尽头 深到没有限度
像交会的命运一样
几次将其抓住 又几次失去
是终究能重逢的
天空追求大地 花儿等待甘霖
像夜晚恋上明天一样
两颗心 合而为一
曾经如此地追求过

白色的玫瑰花瓣 一片两片地凋零的话
温柔的早晨也会被渲染吧
于是得到重生 若能躺在你的怀中欢笑
两人的爱就会变为永恒

《吸血鬼骑士》（ヴァンパイア骑士）第二季于今年10月6日开始在日本放映，故事仍然围绕黑主学院里由吸血鬼组成的夜间部而展开。虽然学校的理事长一直刻意隐瞒着这个事实，并且坚信吸血鬼能够和人类和平共处，但“学院里存在吸血鬼”的秘密最终还是被他的养女黑主优姬得知，所以为了守护这个秘密，并阻止堕落的吸血鬼成为学院最大的威胁，她和背负着“吸血鬼灭门之仇”的锥生零成为了学院的“守护者”，与这群外表俊朗的吸血鬼开始了新一轮的较量。歌曲的演唱组合“ON/OFF”由坂本直弥和坂本和弥这对孪生兄弟组成，于2007年出演电视剧《风魔小次郎》并演唱片尾曲后正式出道，目前仍然活跃在电视剧和电台广播的领域。



6 シャララ

作词：yura 作曲/编曲：川田琉夏 演唱：三浦あずさ、秋月律子

朝でも 夜でも
梦でも ねぇシャララ
恋して 爱して
キララ Shine Love Life

ねぇどうしよう…メール送信
私もどうしよう…メール返信
２人の秘密 ２人の内绪
实は好きな人ができたの…
えっ？一绪？ でも违う人
一绪で良かった 违って良かった
ドキドキ嬉しさ止まらない
时々寂しさ止まらない
でもね、全部が温かい
君をいつも待ってるの
君をいつも见つめるの
ホンキになっていい？
ホントになっていい？

『すき』な思い
その真ん中で

『て』を系げたらきっと
『すてき』だね

朝でも 夜でも
梦でも ねぇシャララ
恋して 爱して
キララ Shine Love Life

告白ってどうされたい？
メール？电话？
やっぱり会って？
うーん、好きな人なら何でもいいかも…
つきあえたらどうするの？
游ぶ？话す？
それとも～？
ただ一绪にいるだけでもいいかも…

『すき』と『キス』は
似てるねいつも
だから爱のサインって
キスするのかな…

信じる 感じる
楽じる さぁキララ
初めて 始めて
シャララ Kiss Love Light

みんなみんな

恋から生まれてくの
知らず知らずに知ってたでしょ？
みんなみんな
谁かをすきになるの
大事な人の大事な人になろう oh

不管是早晨或夜晚
还是梦中 sha lala
恋爱吧
sha lala Shine Love Life

喂 怎么办……发送短信
我怎么办……收到回信
两个人的秘密 两个人的隐私
其实已经有喜欢的人了
哎？一起？但不是你
能一起太好了 不是自己太好了
心跳的感觉停不下来
时常的寂寞感停不下来
可是呢 这些都很温暖
我会一直等待着你
我会一直注视着你
可以动真心吗
可以说真话吗

“喜欢”的念头
在正中间
要是把“手”放在一起
一定很“美妙”

不管是早晨或夜晚
还是梦中 sha lala
恋爱吧
sha lala Shine Love Life

告白之后会怎样？
短信？电话？
还是约会？
嗯——只要是喜欢的人不管做什么都行吧……
要交往的话怎么办呢
玩耍？聊天？
还是？
只要能呆在一起就好了吧……

"喜欢"和"接吻"
总是很相似
所以说起爱的签名
应该就是接吻吧……

相信着 感觉着
担心着 来吧 sha lala
第一次 开始了

sha lala Kiss Love Light

大家 大家
都是从恋爱中诞生的
不知不觉就懂了对吧？
大家 大家
喜欢上对自己重要的人
让自己也变得重要吧 oh

作为 X360 游戏在日本地区的"神话"，《偶像大师》"系列的吸金实力应该没有任何人会去怀疑。除了外型乖巧，载歌载舞的虚拟偶像们能够在游戏时带给众多宅男玩家最大的乐趣，厂商推出的"新曲＋精选"CD 同样受到众多 FANS 的追捧，如果要听到偶像们游戏之外重新混音或全新的单曲，就老老实实地掏腰包吧。以上这首欢快俏皮的歌曲收录于最新推出的《THE IDOLM@STER MASTER LIVE ENCORE》专辑，不知道描写少女恋爱时矛盾心理的歌词又会激起多少玩家心中的涟漪呢？



7 百年の孤独

作词：Azuki Nana **作曲：**Yuri Nakamura **演唱：**GARNET CROW

远く街の向こう　太は落ちて
宵待ちの星れる
空は昨日までと　まるで同じなのに
び行くのは　この心か

突き刺すようなみも
底のえない暗暗も
瞎かに感じられるのに
だけはれ惑う

百年の孤独に堕とされし者よ
哀しみを抱く　はくなるでしょう
今も几千の生命（いのち）が泣きながら
生まれる
その瞳に光を

安らぎ求めて　日々はまだ
争うこと避けられぬ

望と怒りの中で
うのは
やがてれる无力さか

大切なかを无くしたくない思いの中で
は欲にわり
歪んで　さまようよう

百年の孤独に生きてゆく者よ
正（ただしき）は代の中で
形をえるものね
い悲しみの暗夜にされぬように
星よ　まだ照らして

百年の孤独に堕とされし者よ
哀しみを抱く　はくなるでしょう
今も几千の生命（いのち）が泣きながら
生まれる
その瞳に光を

太阳向着遥远的街道慢慢沉下去
等待夜晚的星星出现
明明天空和昨天的完全一样
是这颗心在走向毁灭吗

刺痛的伤口
无尽的黑暗
明明可以感觉到曙光
但只有爱却在动摇彷徨着

堕落至百年孤独中的人
被哀伤怀抱 爱也会变得更加强烈吧
此刻无数的生命在哭泣声中诞生
那眼神中的光芒

每天都在追求安宁
纷争却无法避免

在绝望与愤怒之中
对于不久就要到来的战争
感到如此的无力

在不想失去重要的人的情绪中
爱变成了欲望
歪曲着 彷徨着

活在百年孤独中的人们啊
正义在时代中
形态也是会改变的啊
为了不被悲伤的黑暗长河污染
星星依然在照耀着

堕落至百年孤独中的人
被哀伤怀抱 爱也会变得更加强烈吧
此刻无数的生命在哭泣声中诞生
那眼神中的光芒



这首歌曲是为了纪念《北斗神拳》创作 25 周年所特别推出的单曲，同时也是剧场版动画《真救世主传说 北斗神拳 ZERO 健次郎传》的主题曲。演唱组合"GARNET CROW"于 1999 年正式成立，由中村由利、AZUKI 七、冈本仁志、古井弘人四名成员组成，名称中的"GARNET"在英文中是石榴石（深红色的宝石）的含义，用来指代他们对"有深度的音乐"的不懈追求，而对于国内玩家来说，熟悉这个组合应该也是从他们为动画《名侦探柯南》演唱主题曲开始的。另外该组合同样也为 25 年前《北斗神拳》最初的动画版演唱过主题曲，所以在 FANS 的眼中这首歌曲有着非比寻常的意义，其中所蕴含的感染力也是可想而知。

9 羞耻心

作曲：岛田绅助 **作曲：**高原兄 **演唱：**羞耻心

笑いたきゃ笑うがいい 失敗ばかりだけど
ブルーな気分にはならないのさ
俺は金も勇気も なにひとつないけれど
力の限り生きてゆくさ

ズタズタにされた プライドを舍てでしまえば 明日が见えるはず
ドンマイ ドンマイ ドンマイ ドンマイ
泣かないで
泪なんかは 似合わない 俺の胸に さあおいで

羞耻心 羞耻心 俺达は
パワーはいつも どんなときも 负けやしないさ
人生 人生 人生 梦で生きてる

隠し通せやしない 嘘で固めた言叶
メッキ剥げても当たり前なのさ
ありったけの自分を さらけ出してみるぜ

知识ないと言われてもいい
生まれたことを 喜剧だと
笑い飞ばせば 笑颜がよみがえる
ドンマイ ドンマイ ドンマイ ドンマイ
泣かないで
ためらいなんて いらないぜ 俺の胸に
さあおいで

羞耻心 羞耻心 俺达は
打たれ强さは どんなときも 负けやしないさ
人生 人生 人生 爱で生きてる
上手く生きてゆけないかも 笑いたければ笑うがいい

俺の大切なプライド 爱した人を泣かせるな
羞耻心持って 羞耻心持って
ドンマイ ドンマイ ドンマイ ドンマイ
泣かないで
泪なんかは 似合わない 俺の胸にさあおいで

羞耻心 羞耻心 俺达は
パワーはいつも どんなときも 负けやしないさ
人生 人生 人生 梦で生きてる



想笑就笑吧 虽然总是失败
不过我的心情不会因此变得忧郁
既没有钱也没有勇气 我已经一无所有
不过我还是尽自己的努力坚强地活下去

只要丢掉被践踏的尊严就能看到全新的明天
不要介意 不要介意 不要介意 不要介意
不要哭
泪水并不适合你 请快点靠在我的胸膛

我们是羞耻心 羞耻心
我们的活力不管何时都不会输给任何人
人生 人生 人生 靠着梦想活下去

用谎言编织的话语 不能一直欺骗下去
所以镀金剥落也是理所当然的事情
请把最真的自我彻底释放出来吧

被人说没知识也不要紧
只要把出生到这个世界当作一场闹剧
大笑几声 笑容就会回到你的脸上
不要介意 不要介意 不要介意 不要介意
不要哭
不要再犹豫不定 快点靠在我的胸膛

我们是 羞耻心 羞耻心
我们的活力不管何时都不会输给任何人
人生 人生 人生 为了爱而活下去
或许无法聪明地活下去 不过想笑就笑吧

不要弄哭深爱我宝贵尊严的人
保持羞耻心 保持羞耻心
不要介意 不要介意 不要介意 不要介意
不要哭
泪水并不适合你 快点靠在我的胸膛

我们是 羞耻心 羞耻心
我们的活力不管何时都不会输给任何人
人生 人生 人生 靠着梦想活下去

歌曲的最成功之处就是从歌名到歌词都非常直白地向我们表达了“市井小民如杂草般的顽强生命力”，没有了描写爱情的“荡气回肠”，也没有歌颂美好的“华丽辞藻”，正是这种朴实无华的表达方式才更容易让“渴望释放压力”的现代上班族产生共鸣。演唱这首歌曲的是今年日本的新晋男子团体“羞耻心”，由つるの钢士、上地雄辅、野久保直树组成，而让人比较意外的是，在之前并没有做任何宣传的情况下，他们仅参加过一次音乐节目便名声大噪，同名单曲推出当日便以超高的成绩位居日本公信榜第二位，仅次于同期推出新专辑的滨崎步。

12 Paradise Lost

作词：畑亚贵 **作曲：**菊田大介 **演唱：**茅原实里

なる瞳が 痛みを映したら
振り向いてごらん？ 情放つ Trick
崩れる足元 二人はれない
差し伸べた手をほどかないで
消えるよまた しい日々が
思い出をすのはせない
ここは里切りの（ティル ナ ノグ）
さ迷う心の涯に
光を求めて 祈る言叶届けあなたに
囚われの羽が 遥かな空へと向かう
信じたいよ 私たち孤独じゃない
分かり合う（求め合う） の中
さない（れない） 始まる Destiny
新たな愿いに ほどける
休ませてくれる？ 深い眠りに
かな希望が 私をくする
ぬくもりに触れてみたいから
れば 儚きいのち
り返すしさがいた
胸に泡沫のべ 流れる世界のわり
めはしない 今が系ぐ明日探そう
ちぎれ舞う羽は 未来の空にも向かう
忘れないで 私たちひとつの水晶（クリスタル）
いて（眩しくて） 割れないのよ
さない（れない） 誓いの Destiny

Lost the paradise,
Ah～
さない（れない） つめて Paradise Lost

神圣的眼神 若是映出痛楚
回头看一下？ 释放出情与热的欺骗
脚下的路崩坏 两人已经回不去
请不要无视伸出的手
美好的日子又会再次消失
不能容许玷污回忆
这里是背叛的乐园
在彷徨的心底
追求着光芒 对传达祈愿话语的你
囚禁之羽向着遥远的空中飘去
希望相信我们不是孤独的
分分合合的羁绊中
不离不弃的命运
解开新的愿望上的枷锁
能让我休息一下吗？ 深深地睡一觉
渺小的希望让我变得更坚强
因为想要触碰温暖
醒来后确是虚无的生命
不断引导着爱
调查胸中的泡沫 流淌的世界的终焉
我不会放弃 我会寻找联系着今天的未来
细小的羽毛 向着未来的天空飘去
请不要忘记 我们惟一的水晶
闪耀的 炫目的 无法割舍的
不离不弃 许下誓言的命运

Lost the paradise,
Ah～
不离不弃 注视着失乐园



动画《食灵 零》于今年10月开始在日本放映，是以漫画原作2～5年前的世界为背景的原创动画，主要讲述的是拥有看见“灵”能力的大学生二村剑辅某天遇见了能够召唤灵兽的少女土宫神乐，随后便在她的劝说下加入神秘机关“对策室”开始与妖怪及恶灵对抗的故事。歌曲的演唱者茅原实里同时也是动画版女主人公土宫神乐的声优，而要说到她被国内玩家所熟悉的角色，那就肯定非《凉宫春日的忧郁》中的长门有希和《幸运星》中的岩崎南莫属了，另外在最近推出的NDS游戏《阿瓦隆代码》中我们也同样能够看到她为冰精灵ネアキ配音的上佳表现。除了在日本的声优界小有名气外，她在歌唱方面的实力同样不容小觑，到目前为止已经发行过5张单曲和3张专辑。

14 リーヨ～青春のイナズマイレブン～

作曲：山崎徹＆弘 **作词：**山崎徹＆弘 **演唱：**T-Pistonz

(リ-ヨ！リ-ヨ！リ-ヨ！リ-ヨ…)

梦 笑われて
马鹿にされた时でも
梦 あきらめず
めげないみんな格好良かったよ！

『私 ずっといつまでも
みんなの应援团长でいるから！』
くじけそうなとき あの娘のエールが
ハートに届き励まされるんだよ

リーヨ リーヨ… 顽张りーよ！
めっちゃでっかい声の
スルーパスをあげるよ！
リーヨ リーヨ… 自分信じりーよ！
不安なんて蹴飞ばせ！
目指せ！梦のゴールへ！
绊イナズマ！创りーよ！

声 うけっとったぜ！
自信に系かったぜ！
气持ち 生かして行こう！
胜利に系ごう！团结レッツゴー！

魂 摇さ振るドリブル
出でよ！热风ミラクルタックル！
体まるごと立ち向かう 炎のファイトが
Let's 青春イナズマヴィクトリー！

リーヨ リーヨ… 突っ走りーよ！
飞ばせ！猛スピードで！
染やせ！情热ダッシュ！
リーヨ リーヨ… 力合わせりーよ！
金の御舆担いで！
ナンバーワンオンリーワン！
仲间イナズマ！夸りーよ！

(リ-ヨ！リ-ヨ！リ-ヨ！リ-ヨ…)
(リヨ！リヨ！リヨ！リヨ…)

リーヨ リーヨ… 胜ちまくりーよ！
もっと！もっと！もっと！もっと热く
なれ！
もっと！もっと！もっと！もっと强く
なれ！
リーヨ リーヨ… ギラギラ辉りーよ！
残せ！スゲー！历史を！
刻め！深い！记忆を！
イナズマ传说！创りーよ！

(哟！ 哟！ 哟！……)

梦想被笑话了
即使是被当成笨蛋的时候
也不要放弃梦想
不愿服输的大家都很帅！

"我 无论何时
都会当大家的啦啦队长！"
快要受到挫折的时候 那个女孩的话
深深地激励了我的心

哟 哟……加油 哟！
声音大得离谱
那就过来个人吧！
哟 哟……相信自己吧！
将不安踢飞！
上吧！向着那梦想的终点！
创造闪电的羁绊！

声音我听到了
自信也有了
那就尽情地冲吧
连结着胜利！团结 Let's go！

魂 摇摆的带球
出来吧！热气中的神奇停球
弯弓的身体挺直起来 火焰的战斗
Let's 青春闪电胜利吧

哟 哟……飞奔吧！
飞吧！用猛烈的速度！
渲染吧！热情的冲刺！
哟 哟……一起合力！
不用担心钱！
第一 惟一！
同伴闪电！光荣哦！

(哟！ 哟！ 哟！……)
(哟！ 哟！ 哟！……)

哟 哟……胜利吧！
再！再！再！再热烈一点吧！
再！再！再！再变强一点吧！
哟 哟……闪耀的光辉哦！
留下超棒的历史吧！
镌刻深深的回忆吧！
创造闪电传说吧！



LEVEL-5 在游戏上的创新相信很多玩家都是有目共睹，而这首《闪电十一人》的主题曲同样也是"特立独行"，融入时下流行的"打气元素"后，歌曲听起来自然也是活力十足，让人充满干劲。歌曲的演唱组合 T-Pistonz 由 6 名男性和 2 名女性成员组成，而且凭借人数上的优势，他们兼具动感和喜剧元素的舞蹈也成为了团队最大的特色，不但培养出了固定的 FANS 群，受众面甚至涵盖了几岁小孩到 30 多岁的中年人。另外这首主题曲也是他们首次涉猎游戏领域的作品，所以 LEVEL-5 还专门在游戏中以他们为原型，设计了几名球员作为游戏中的同伴登场，不知道有心的玩家是否找到他们了呢？

15 Crash

作词：松井五郎 **作曲：**原一博 **演唱：**AAA

太が眩しいせいか
丈な Rule のせいか
までがついに Poison
いてえてる
抵抗もできない Baby
魂はわれた Booby
世界はどこも Prison
ことばもわれ
Wow Oh Wow What do you want?
いまのままでいいはずがない
Wow Oh Wow What do you do?
いまここから

はっきり叫ぶんだ yah
どっちに决めるんだ yah
どうにかしたいんだ yah
Don't stop my Blood
はっきり生きるんだ yah
どっちも行けるんだ yah
どうにかできるんだ yah
Don't stop your Blood

猛な Heart を抱いて
从な Veil を剥いで
Rope を千切れる Passion
眠らせたくない
感情をさぶる Baby
代はいつでも Shabby
自分と向かい合う Tension
ぶつかりあうだけ
Wow Oh Wow What do you want?
かの言いなりじゃつまらない
Wow Oh Wow What do you do?
なにかがある

はっきり叫ぶんだ yah
どっちに决めるんだ yah
どうにかしたいんだ yah
Don't stop my Blood
はっきり生きるんだ yah
どっちも行けるんだ yah
どうにかできるんだ yah
Don't stop your Blood

この先安定なんてないぜ One Day だって
至って退屈な日々かい
潜ってまずは状打破
する事ないぜなんか
自らの限界が描いたでかい壁
躇无く吹っぱす
"The World is Yours"
ほら そっから明日に手
伸ばした先に何がえる??
Wow Oh Wow What do you want?
ひたなら 坏したい

Wow Oh Wow What do you do?
いますぐやれ

はっきり叫ぶんだ yah
どっちに决めるんだ yah
どうにかしたいんだ yah
Don't stop my Blood
はっきり生きるんだ yah
どっちも行けるんだ yah
どうにかできるんだ yah
Don't stop your Blood

是因为太阳太过炫目
还是规则过于苛刻
爱情终于变成了监狱
处于饥渴中
连抵抗也做不到 Baby
灵魂被窥探 Booby
世界到处都是监狱
连发言权也被剥夺
Wow Oh Wow What do you want?
就现在这样绝对不能算好
Wow Oh Wow What do you do?
现在从这里

清楚地叫喊吧 yah

随便做出决定吧 yah
有多么想要逃出去 yah
Don't stop my Blood
要好好活下去 yah
哪条路都行得通 yah
要怎么才能逃出去 yah
Don't stop your Blood

拥抱狂野的心
剥去顺从的理由
让热情将圈套千刀万剐
不要睡去
摇摆感情的 Baby
时代总是这么吝啬

和自己合得来的情绪
尽情碰撞吧
Wow Oh Wow What do you want?
按别人说的来做太无聊
Wow Oh Wow What do you do?
有什么想法

清楚地叫喊吧 yah
随便做出决定吧 yah
有多么想要逃出去 yah
Don't stop my Blood
要好好活下去 yah
哪条路都行得通 yah
要怎么才能逃出去 yah
Don't stop your Blood

以后不会有安稳的一天

无聊至极的每一天
要先悄悄地把现状打破
没有什么值得顾虑的
将自己界限的墙壁
毫无顾虑地吹飞吧
"The World is Yours"
来吧 向着明天伸出自己的手
Wow Oh Wow What do you want?
生锈的外壳 就想把它破坏
Wow Oh Wow What do you do?

现在就做

清楚地叫喊吧 yah
随便做出决定吧 yah
有多么想要逃出去 yah
Don't stop my Blood
要好好活下去 yah
哪条路都行得通 yah
要怎么才能逃出去 yah
Don't stop your Blood



"AAA"组合于2005年8月以单曲《BLOOD on FIRE》出道,"Attack All Around"的全称也从一个侧面表达了他们在音乐领域的野心。该组合由男性成员西岛弄弘、浦田直也、日高光启、與真司郎、末吉秀太,和女性成员宇野实彩子、伊藤千晃组成,再加上每名团员各自都拥有不俗的演唱实力,所以平时的活动基本上都是分开进行,而以上这首歌曲则是由與真司郎和日高光启两名团员演唱的。另外凭借外形和表演天赋的优势,该团体中的很多团员都曾经在日本知名电视连续剧中担任重要角色,所以FANS群比普通的演唱团体壮大不少。

18 凯歌

作词: 豆田 将 **译词:** Naoko.O **作曲/编曲:** 豆田 将 **演唱:** D.Terada

When you feel you lost your way
And you feel all alone
Wandering alone, in the musty forest
And finding no one passing by

Listen to the voice from your heart
And you will find a way
Leading you where you have never been
And leading you to be stronger

Now, standing in the flaming sunset
It makes me feel so lonely
But look up to the sky

Remember there's a brightest star
that's shining bright so high above you,
Whenever there's the darkest sky
that's making the light so small to shine though
Someday you'll find the star above you,
And you will know the glory days are waiting for you

You feel gentle breeze on your face
As you walk down the hill
In your deepest dream
That's the place you'd call home
The place that you are longing for

Now, reaching for it with your small hands
It is so far away
But look up to the sky

Remember there's a brightest star
so fly away to a new world
Whenever there's the darkest sky
that's making the light so small to shine though
Someday you'll find the star above you,
And you will know the glory days are waiting for you

当你迷失了前进的方向
甚至感到孤独无助
独自在森林中徘徊
身边没有任何人经过

仔细聆听来自内心的声音
或许就能发现新的道路
将你引向从未到过的地方
并且让你更加坚强

沐浴在日落如烈焰般的光辉中
虽然它会让自己感到更加孤独
但请不要忘记仰望天空

记住那里总有一颗最亮的星
在你的头上发出耀眼的光芒
即便是黑夜降临
它也可以穿过黑暗发出微弱的光芒
总有一天你一定能够找到那颗明星
并且知道美好的明天正等待着你的到来

在山坡上漫步的时候
你感到微风拂面
而在你心底
一定有被称为"家"的地方
一个你一直渴望到达的地方

现在伸出你幼小的双手去触碰它
虽然会发现它是如此遥远
但请不要忘记仰望天空

记住那里总有一颗最亮的星
正在飞向全新的世界
即便是黑夜降临
它也可以穿过黑暗发出微弱的光芒
总有一天你一定能够找到那颗明星
并且知道美好的明天正等待着你的到来

一首英文歌曲在日式游戏中出现,光是这一点就会让人感到眼前一亮,而仔细聆听之后你还会慢慢发现,歌曲的悠扬委婉其实正与游戏中的"爱情"与"友情"不谋而合,将最触动人心的真挚情感表达无疑。在娓娓道来的歌词中,我们明白了孤独的无助,但也更能理解坚强的意义,其实在每个人的人生中都会遭遇无数次的"彷徨",与其逃避不如记住在不远处总有指引我们前进的明星,只有拿出勇气义无反顾地继续走下去才是寻找出口最好的方法。



《DJMAX携带版 酷懒之味》音乐精选

在这次精选的曲目中,有两首都是来自韩国的知名组合"酷懒之味",再加上这次PSP版副标题中的"CLAZZQUAI"正是指代他们,所以也可以从一个侧面反映出他们在韩国音乐界的不凡地位。"CLAZZQUAI"是一个生造的单词,由英文单词复古(CLASSIC)、爵士(JAZZ)和JAMIROQUAI(杰米罗奎尔式摇摆)中的部分字母组合而成,非常直接地告诉了我们该组合音乐的最大特色。该组合目前由团长DJ CALZZI、ALEX和HORAN三名成员组成,到目前为止已经发行过6张专辑,想聆听流行而又轻松的都会型音乐,那你就千万不要错过他们哦。









族
VOL.17

市

o XIII
终幻想
中诞生
报巨献

对高达
程攻略

典放送
历代记
选佳作



P的魅力！

PSP·e族 12月B VOL.17

现已上市

PSP e族
PSP软件/硬件/游戏/影音
定价：19.8元
12月B

斗魂至魔
PSP格斗游戏盛宴
华丽开演

攻略e族
机动战士高达
高达对高达
对战心得

新作e展
最终幻想 Agito XIII
异说 最终幻想
世界传说 光明神话2

e游速攻
定制我们的世界
普利尼 我做主人公可以吗？

NEW 经典放送 重温辉煌时刻
《恶魔城X 历代记》
及模拟佳作纷呈

NEW e游简报 最新力作一网打尽
啪嗒嘭2
无双大蛇 魔王再临

新一轮改版
全面启动
做最专业的PSP游戏专门志
更多游戏攻略、资讯以及更丰富的光盘内容
还有PSP-3000抽奖活动，不容错过！

MM·e族
五彩嘉年华
封面女生故事

中文e推
萌麻将
最终幻想II 20周年纪念版

最终幻想 Agito
异说 最
王国之心 梦
款款PSP新作最新情
机动战士高达 高达
全
经
恶魔城X
以及各平台精

新一轮改版掀起，
更丰富的内容、
更权威的资讯、
更详尽的攻略，
做最专业的PSP专门志！

PSP e族 典藏 VOL.17 disc A DVD-ROM
PSP e族 典藏 VOL.17 disc B DVD-ROM
PSP e族 典藏 VOL.17 disc C DVD-ROM



抽奖行动继续 PSP-3000等你拿！

另外，您还有机会获得精美PSP周边奖品

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2008.12
Vol.
30

[特别企划]

IN OR OUT

游戏界**最具衣着品位**人士大评选

[游戏军火库]

电锯男身后的神秘世界

《战争机器》中的**未尽之谜**

[动漫秀]

不淋漓尽致不痛快！

热血少漫**升级战**

[滩边旧拾]乐高——搭建奇迹的世纪玩具

[游人小说]人在江湖

[游戏议会]三红背后的故事

游戏·人光盘定价：14.00元

ISBN 7-88618-150-4



本手册随光盘附赠不能单独销售

